Windows



公式攻略本





Windows対応

# 大戦略ファンが求めていた、 攻略本完璧版がついに登場!

リ全シリーズのルールや仕様を最大限に解説 りこれまでにない徹底的に突っ込んだ攻略法 ●サイトからダウンロートできる最新イラグマップも攻略●全35種類のマップを各2ペーシ、合計70+4ペーシで徹底攻略●経済の256全ページフルカラー!!

シークレットマップ入手に必要なパスワード収録&攻略

**SystemSoft** 

本書のみで入手可能な、シークレットマップの全貌が明らかに!

Windows

現代戦シミュレーションの完璧版

公式攻略本

軍事兵法書

大戦略PERFECT軍事兵法書

英知出版株式会社

# 新製品情報



# 大戦略VII DX

オープン価格(税別) Windows 95/98/Me/2000Pro/XP対応

「大戦略VII」と「大戦略 VII データ&パワーアップ キット」が一つに!!



# 現代大戦略2002

~有事法発動の時~ 9,800円(税別)

Windows 98/Me/2000Pro/XP対応

これが単なるシミュレーションだと言い切れるか!?



# マスターオブモンスターズ川

9,800円(税別)

Windows 98/Me/2000Pro/XP対応

10年の沈黙を破りシリース、最新、完全新作がつい に登場!



# 戦略プロ野球2003DX

4/25発売 9,800円(税別)

Windows 98/Me/2000/XP対応

今年発売されるPCゲームで唯一の、(社)日本野球機構の正式許諾製品!

http://www.ss-alpha.co.jp/

**SystemSoft** 

# STRAIGY LESSONS

現代戦略指南

# 現代戰略指南 STRATEGY LESSONS-004

	大戦略PERFECT概要 P4~5
Y	₹登場兵器概要 P6~11
	O航空兵器編 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	○地上兵器編 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	海上兵器編 · · · · · · 10
	1 White
ì	大戦略PERFECTの流れ P12~17
	○完璧な大戦略フェイズシステム・・・・・・・12 ○メニュートップ一覧・・・・・・・13
Į	│ ☆メニュートップ一覧 ・・・・・・・・・・・・13
	│ ♥ツールメニュー表 ・・・・・・・・・・・14
	Ö全ルール一覧・・・・・・・16
	7軍事戦略情報 P18~32
	n .
	○行動パレット一覧 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	全性調(戦略的な主性/後収)    1
	〇遭遇編(ZOC)············22
	○攻撃編(クリティカルヒット発生率/隠蔽)・・・・・・・23
	○破壊編(破壞耐久度減少值算出法/修復)・・・・・・・24
	○メガ攻撃編(相場/戦略的補給)・・・・・・・・・・25
	○迎撃編(迎撃射程表)・・・・・・・・・・・・・・・・・26
	○合流編(戦略的合流/分散)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	□ 占領編(占領耐久度減少値算出法/空挺作戦)・・・・・ 28
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	○弾道ミサイル編(ミサイルフェイズ/疲労度)・・・・・・30
	◇電子戦編 (ECM/妨害/ステルス) · · · · · · 31
	I HE WAS A LIVER CORPORTED

# マップ攻略 MAP STRATEGY-033

▶マップ攻略情報(見方) P34~35

ママップ攻略 P36~	109	
MAR ・ 放展トンガタブ島 38	○□□自断隊、北へ ————————————————————————————————————	Statue of Liberty 88
○ 22 戦流鳥の決算 38	〇〇日本海戰爭勃発  64	○20 五種等からの機関・・・・90
○○ 大地の第 40	○□山と砂と 66	○四大国际活用第の駅/1-92
Try Isla 42	〇川アメリカ大陸·西武艦 68	O RED BEAR 2003-94
○■ 作太等回戦 44	アメリカ大陸・南部編 70	The Battle Of The Coral See 96
● ラビリンスの攻防 …46	○□アメリカ大陸・東部艦 72	○170 九州統一計画 ······ 98
New Kaleidoscope 48	○20 東二次成海線~オ刀进~74	FUKUOKA CITY 2003100
Right of Part 50	Gulf and Peninsula76	Point to Point 102
アンダマン戦配 52	Hikotto Land War 78	Q35 XTN 104
○100 三日月島海戦 54	Melted Glacier 80	Operation Ni Korea Freedom 106
Faces Across 56	〇〇八大四畳半戦争 82	(5)0目的情 108
Stand Campaign - 58	MOON ATTACK! 84	
○10栄光への道 60	FWI IN 2XXX 86	

▶シークレットマップ情報 P110

# 兵器概要 WEAPONS OUTLINE-111

][	n .	n	n
N	〇日本軍112	○イタリア軍172	◇オーストラリア軍224
1	◇アメリカ軍・・・・・121	スウェーデン事 180	南アフリカ軍 229
11	○ロシア軍134	○イスラエル軍186	○ イラク軍 234
l	○ドイツ軍148	○インド車195	O #### 244
li	○ イギリス車158	○ 中国軍 205	
li	〇 フランス軍164	〇 時国第216	

→ 登場兵器索引 P252~255

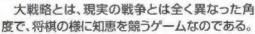


# HAR PERFECT WIE

# 現代兵器システムをリアルに再現したシミュレーション

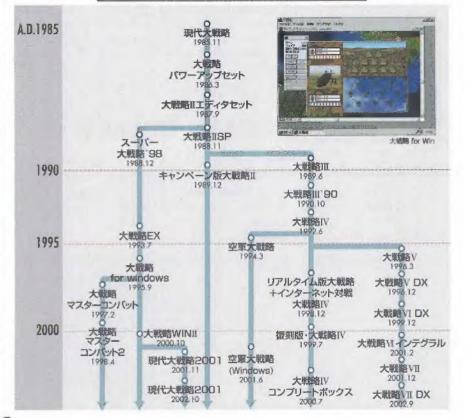
# ■1985年の初代「現代大戦略」からシリーズ29作目!

大戦略の歴史は今から19年前に始まった。 1985年発売の初代 「現代大戦略」、1987年 の「大戦略II」、1993年の「大戦略EX」、 2000年の「大戦略WINII」とターン方式の大 戦略は、いろいろな変遷をたどってきた。そして 2003年3月に、29作目が発売された。





# 1985年~2002年に発売された大戦略



# 19ーンシステムの集大成、大戦略の完璧版

ターン方式の大戦略は常に変化を繰り返し、 ファンのニーズに応えようとしてきた。シミュレ ーションゲームの宿命とも言うべき機能の複雑化、 プレイアビリティの向上という相反するテーマに 対し、試行錯誤を繰り返した。そして、開発チー ムは遂に一つの完成形を見出すことができた。 過去の多くのノウハウやファンの要望に応えた 大戦略の完璧版が「大戦略PERFECT」だ。



# ■「大戦略PERFECT」の特徴

# 過去の大戦略シリーズのルール/仕様を盛り込んだ選択式ルール

「大戦略VIIPK」や「現代大戦略2002」、「大戦略WINII」など、シリーズ中 で好評だったルールでシミュレートすることが可能だ。新規ルールでは「迎撃 ルール | を採用している。迎撃能力のある敵部隊の射程範囲に入ると自動的 に迎撃を行うルールだ。新ルールを含め、自由にルールをカスタマイズ可能で、 変更したルールは保存できる。初級/中級/上級者向けルールもあるので、初 心者から上級者まで十分楽しめるシステムになっている。

# 大阪語シリース最多の引きな兵器群



兵器数はシリーズ最多の738種類!! 迎 撃攻撃を行えるイージス艦や、弾道ミサイ ルを搭載した原子力潜水艦「戦略型潜水艦」 をはじめ、最新式の米空母「ジョージ・H・W・ ブッシュ」が早くも登場している。さらに「テ ボドン などの弾道ミサイルを打ち落とせ る米国の最新兵器 「弾道弾迎撃機YAL-1 | も新登場。機体はジャンボ機を改造したも のだが、武器はなんと「レーザー砲」だ!!

# 生産タイプは16カ国で最大8カ国が同時に交換

2003年現在で軍事力の高い16カ国の 兵器が生産できる。その中には、イラクや 北朝鮮も含まれている。我々は日本を選択 したいが、自衛権に縛られた日本には爆撃 機も存在せず、攻める場合に長期戦で地道 に攻めることになるだろう。日本は上級者 向きといえる。























# 登場兵器概要

# 大戦略パーフェクトに登場する全兵器を説明

# 具器の短所を補い長所を活かそう

「大戦略PERFECT」に登場する兵器をタイプ別に 解説した。今回、新たに登場している兵器タイプがある ので、大戦略をブレイし尽くしているヘビーユーザーも、 一度は確認することを薦める。高額な兵器でも使い方 を知らなければ、ただの鉄の固まりにすぎない。有効に 活用できれば勝利は間違いないだろう。



味方航空機の護衛から、敵航空機の攻

撃を主な任務とし、地上戦闘の支援までこ

なす。空中戦では最強で、迎撃範囲に入ら

なければ要撃機も敵ではない。しかし、対

空車輌やイージス艦などには無防備である。

兵器種類:航空機

兵器種類:航空機

兵器種類:航空機

# 要攀機

兵器種類:航空機

日本語で以前は激撃機ともいわれた。 迎撃と同じ意味で攻めてくる敵を迎え撃 つ(待ち伏せ)航空機。空中戦専用で日本 の「F-15J改イーグル」などは有名。 戦略 しだいで、戦闘機も充分撃墜できる。

兵種名のとおり空中戦もおこない、状況

によっては地上も攻撃できる航空機。数の

動きは必ずしもこちらの予想どおりにはい

かないもの。動きがよみにくい状況では、

この様な兵器が活躍するだろう。

# 攻撃機

▲ 戦闘機

地上・海上の兵器や建物を破壊する航 空機。対空の武器も武装しているが、基本 的に空中戦には不向き。対空の武器を全く もたない攻撃機も存在するので、護衛機と して要緊機・戦闘機をつけたい。

高い火力で地上の部隊を焼き払う。中

には非常に射程距離の長い長距離巡航ミ

サイル (AGM-129) を装備する爆撃機も

存在する。爆撃される前に、要撃機・戦闘

# ₩ VTOL

# 兵器種類:就空機

「ブイトール」と言い垂直離着陸機の意 味をもつ。滑走路を必要とせずヘリコブー ターの様に(ヘリコプターはVTOLに含ま ない) 平地であれば離着陸し、補給を行える。 ヘリ空母や掃陸艦で艦載し展開もできる。

## 電子戦機 兵路種類:航空機

ECMという機能を装備した航空機。電 波妨害を出し味方の航空機を敵機のレー ダーに写りにくくしたり、実際と異なる場所 に写したりする。互角の空中戦もECMの 援護をうければ優位に戦える。

# 早期驚戒機

機で撃墜させたい。

# 兵器種類:航空機

地上のレーダー兵器や施設で探知でき ないエリアを偵察する。偵察機に比べ航空 機に対する索敵範囲が広いが、地上の索敵 範囲が減少する。また長距離を航続できる。 武器は装備していない。

# **法**超級關係的

# 偵察機

# 兵器種類:航空機

警戒機より小型だが、武装している偵察 機が多い。中には高い攻撃力を装備する ものも。対航空機の素敵範囲は狭いが地上・ 海上に対する索敵範囲は広い。アメリカの 無人偵察機「プレデター」も登場する。

# 对潜哨戒機

潜水艦を発見し撃沈する目的で開発さ れた航空機。潜水艦以外との交戦は避け たいが、一部対艦・対空の武器を装備する 哨戒機もある。だが本格的な戦闘にはむ かないので、振機をつけて護衛したい。

# 輸送機

# 兵器種類:航空機

地上の兵器を輸送する航空機。大型な 輸送機は重車輌と歩兵を同時に搭載できる。 ヘリと違い武器はもたない。回避力も高く ないので、比較的危険の少ない空域を輸 送するのに適している。

# 給油機

# 兵器種類:航空機

空中で給油を行う航空機。前線の航空 機を継続して攻撃させる場合や、長距離を 航続させる場合に用いる。武器は装備して いないが、価格は安くないので利用価値が ある場合に生産しよう。

# **弹道弹迎黎機**

# 兵器種類:航空機

米国の最新式弾道弾迎撃機。ボーイン グのジャンボ旅客機を改造したもので、武 器は初のレーザー砲を装備。現実には正 式に配備されていないが、ほぼ確実に弾道 ミサイルを迎撃できる。

# 攻撃ヘリ

# 兵器種類:ヘリ

地上の部隊を攻撃するのに適したヘリ。 性能の高い攻撃へりは空中戦も可能だ。 大戦略で夜はないが、アパッチなどは夜間 や悪天候でも、暗視ゴーグルやハイテクセ ンサーで戦闘がおこなえる。

## - 兵員輸送ヘリ 兵器種類にヘリ

兵員を輸送する目的のヘリ。機銃や対 地口ケットも装備しているので、装甲軟の 車輌ならば交戦も可能だ。火力が高くない ので、装甲硬な車輌を減らすことは出来て も全滅させることは困難だろう。

## 大型輸送ヘリ 兵器種類:ヘリ

軽車両も輸送できる推力の高いヘリ。広 い搭載スペースを確保した結果、武器は装 備していない。安全な地域の輸送でなけ れば僚機をともないたい。航続距離は兵 貫輸送へりより得い。

# 偵察ヘリ

# 兵器種類:ヘリ

地上の偵察を主な任務とする偵察へリ コブター。空域の偵察には適さないので響 戒機に任せておこう。兵員輸送ヘリよりも 高い戦闘力をもつヘリが多く、地上から空 中戦まで可能なヘリも。

# 対測ヘリ

海域での戦闘では潜水艦の存在が無視 できない。対戦哨戒機と違い空母に着艦 できるので、空母にはりつけておける。強 数が少ないので、夢沈させるには数部隊で 行動するか、数回の攻撃が必要になる。

# 哨戒ヘリ

# 兵器種類:ヘリ

基本的には海上の敵艦船を索敵する為 のヘリで、空母によく配備されている。イギ リスの「シーキング」は空域の偵察にも適 している。武器はほとんど装備していない ので敵部隊に遭遇しないように注意したい。



# 主力戦車

地上で主力となる兵器。しかし、いくら 装甲が厚くても同等の戦車と戦えば被害 は少なくない。まず野砲・ミサイルなどの 間接攻撃で、敵部隊の編成数を減らしたう えで攻撃すれば、被害も抑えられるだろう。



# **参兵戦闘車**

# 兵器種類:装甲硬

兵員を搭載することが可能で戦闘も行 える車輌。火力が高い車輌は、戦車とも戦 うことが可能だ。移動力も戦車より、1程度 高い。敵の攻撃をうけやすい地域は、この 車輌で兵員を輸送するといいだろう。



# 兵器種類:装甲硬/軟

兵員を輸送する為の車輌。機関銃や機 関砲を中心に装備しているので戦闘には むかない。敵の攻撃を受けそうになったら 兵員をまず下駆させたい。多少反撃が可 能な兵圏も輸送時は無抵抗だからだ。



# 兵器種類:装甲硬/軟

敵地上部隊の奔敵を主な任務とした車輌。 機銃程度の火力しかない車輌から、充分に 戦闘を行える偵察車まで性能の差が大きい。 火力が高いのは、前線を最初に偵察するの で、敵に遭遇する可能性が高いためだ。



# 兵器種類:装甲硬

戦車を駆逐する為の車輌。地上で一人 勝ちの戦車に対して開発された車輌で、厚 い装甲をも駆逐車なら貫通させることが 出来る。しかし耐久度が低いなど、戦車以 外との戦闘に向かないなど、弱点もある。



# 兵器種類:装甲硬

移動可能な間接攻撃できる野砲。離れ た距離から、高い火力で攻撃できる能力を 有効に活用できれば、地上戦はかなり有利 に戦える。直接攻撃にはむいていないので、 隣接されないように注意したい。



トラックなどの別車輌に牽引された 野砲。変形して砲撃可能状態にするまで1 ターン。逆に、牽引する為、戻すのにも1タ ーンを必要としてしまう。牽引時は戦闘す る能力はない。



## △ 自走ロケット砲 兵器種類:装甲硬

自走砲と武器が異なるのが大きな特徴。 弾がロケットなので推力があり、自走砲よ り射程距離が長い。特筆すべきはメガ効果 である。 照準を定めた部隊の周囲6ヘック スをも攻撃する高い破壊力をもつ。



# 対地ミサイル車輌 兵器種類:装甲標

この兵器は非常に強力だ。量産し、 ミサイルを発射し続ければ勝利は容易だ ろう。建物を容赦なく破壞し、敵の収入源 を絶つ非人道的戦略方法も。射程距離以 外は、弾道ミサイルよりもメリットが多い。



# 兵器種類:装甲硬

自走式の対空車輌。低空の航空機に対 して攻撃力があるものと、高空の航空機に 対してのものと、高低両域に対して有効な 車輌にわかれる。対地戦闘も可能だが、火 力が弱いので戦闘結果は期待できない。



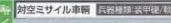
# 兵器種類 装甲軟

**一 トラックなどの別車輌に牽引された** 対空砲。牽引タイプなので変形後に攻撃可 能。しかし対空の射程は「ヘックスと非常 に短いので、大量に配置して攻撃力を高め たい。価格の方は手頃だ。



# 

自走可能で対空ミサイルを武器とする 車輌。射程距離は短いが命中する精度は 高い。移動後も攻撃可能なので短い射程 をカバーしたい。また航空機に攻撃をうけ ても回避に長けている。



射程距離/火力などの数値が高くな っている高性能の対空車輌。変形タイプだ が迎撃能力もあり、弾道ミサイルから味方 や建物を守れる数少ない兵種。生産したら 重要な拠点に早めに配備したい。



# 対能ミサイル車輌 兵器種類:装甲軟

地上から艦船をミサイル攻撃する車 麺。他の地上兵種でも艦船を攻撃できるが、 たいした火力はない。艦船が近づきそうな 場所に予め配備しておこう。命中すれば大 きな被害をあたえることができる。



# 弾道ミサイル車輌 兵器種頭・装申軟

現代戦争ではカードとして使われが ちな弾道ミサイル。通常兵器の能力が低 い国は、最後の手段に出る可能性がある。 最悪の状況を想定し、対空ミサイル車輌を 配備しておけば高い確率で迎撃できる。



# 兵器種類:装甲軟

高空/低空に対して、高いレーダー素 敵能力を誇る。しかし防御力は極めて低い ので、隠蔽能力を活かして林などで変形し よう。隣接されるまで、敵にはこちらが見 えないはずだ。武器は装備していない。



# 兵器種類:装甲數

彈薬や燃料を補給してくれる車輌。弾数 が少ない珠方部隊の隣りに配置して、継続 して攻撃できるように支援したり、補給施 設がない地域を中心に、地上部隊の燃料 を補給したりする。



# 兵器種類:装甲軟

陸軍の大部分を占める兵隊。耐久度は 高くないが、攻撃能力はあなどれない。携 行SAMで、高空の航空機も撃墜させるこ とが可能だ。対戦車ロケットも装備してい るので、戦車とも戦える。



# 兵器種類:装甲軟

兵器特性が多い兵隊。建物を破壊/修復 できる。占領/総敵も可能だ。歩兵より高 い耐久度をもつが工作装備が多い為、移 動力は低くなっている。兵員輸送車や輸送 ヘリを上手く使って移動したい。



# 平田龍庫

# 兵器種類:装甲軟

戦争が開始されると真っ先に敵中へ果 放に攻める、訓練された精鋭。空港がなく とも輸送機からバラシュートで降下するこ とができる。降下し任務終了後も、無事帰 還させられる様、入念な作戦を考えよう。



# 兵器種類 被甲軟

最高の兵士という称号に相応しい、鍛え られた兵隊。普段からその行動は秘密裏で、 難易度の高い任務にも敏速に展開する。 移動力/耐久度共に非常に高く、破場/修復 /空挺/占領/隠蔽能力をあわせもつ。



# 工作部隊

# 兵器種類:装甲硬

建物の破壊/修復、橋の架橋、トーチカの 設営など工作活動を専門に担う車輌部隊。 兵員ではないので占領する能力はない。 平地でトーチカを設営すれば、戦闘を有利 に展開させることが可能になる。



# 大戦略PERFECTの流れ

# ターン制大戦略の完全なる流れをさぐる

# ■完成度の高い基本部分をベースに

大戦略の心臓部となるターン制は、多くのパターンから最良のパターンが選びだされた。ターン制とは、スゴロクと同じ感覚で、決めた順番に行動することをいう。さらにフェイズに分類することができ(下図参照)、順番だけで優越は全て決まらない。マップの地形や、環境、生産タイプ、さらには同盟により状況は様変わりする。



# ターンとフェイズの関係

生産~収入や戦略など、それぞれフェイズという(例: 生産フェイズ)。自分の番(ターン)がまわってきたら全 てのフェイズをこなすと、他のプレイヤー(COMなど) に番がまわる。他のプレイヤーもフェイズをこなし、参 加しているプレイヤー全員が終えると、1つのターンが 終了する。これを繰り返すシステムをターン制という。



色でまわってくる原番が決まる。南が必ず最初で、次に青 ・赤・緑・・・と続いていく。上の場合3陣営でプレイしている。経陣営が行動を終えると自分の番にまわってくる。

# 完璧な大戦略フェイズシステム

19-2目 生産

既に生産してある部隊はないので、マップ上には兵 部が存在しない。なので、まず生産をすることになる。 生産した部隊は次のターンにならないと動かせな いので、このターンは生産のみて終了する。

29-2目 収入

以後収入フェイズが発生し、占領している都市に応 じて資金が入る。

戦略生産

生産済みの経際を行動させる。等動/戦闘/破壊/占 傷/変形/合派/分散/搭乗・歯艦/収納・量療/収束空 最/妨害/トーチカ設営/架橋/循復/解散の行動をと ることが可能(P18参照)。

3ターン目 収入 補給/補子 接管をうけた部隊の柄充(補充条件を満たしている 部隊) や、消費した燃料や弾薬が補給される(補給 がルール上で手動選択の場合、戦略フェイズで補給 をおこなう)。

迎撃

補給/補充

戦略

劢畜

生産

以後のターンから変形ユニットによる射撃が可能に。 戦略フェイズで移動をしなかった部隊で、敵の迫撃 可能エリアにいる場合、急に辺撃をうける。この場 合は反撃できない。

4ターン目 ミサイル 収入

繰り返し

前のターンでミサイルを制能している場合、ミサイルフェイズが発生する。ミサイルが日振地点へ向かい移動する。 新弾か迎撃されるまでミサイルフェイズで移動がおこなわれる。

- 一見フェイズが願かくわかれているが、補給/ 補充/迎事/ミサイルは自動的に処理されるの で、実質操作するのは赤枠の生産と戦略のみ である。奈フェイズで勝負は決まるといえる。
- 補給/補充/迎撃/ミサイルフェイズは、ルール 上でないものがあるので、確認しよう(P16 参照)。もちろん設定で自由に変更もできる。

# 戦略目的

マップごとに定められた制限ターン 数以内に、以下のいずれかの勝利条件 を満たすとことを目的とする。

## ■勝利条件■

①マップ上に存在する全での歌舞器の首都を占領するか、破壊する。

②マップ上に存在するすべての敵阵 営の部隊を増進させる。(生産部隊も 含む)

●マップに設定されている、勝利条件 ラベルが貼られたすべての頭物を占 終する。

# 删散 北

●マップ上に存在する全ての目標常の首都を占鎖もしくは破壊される。

②マップ上に存在するすべての自動 営の部隊を増減される。(生産部隊も 含むので、生産済みの部隊が指納され ていたりすれば敗北しない)

●マップに設定されている、初利条件 ラベルが貼られたすべての課物を書 陣営に占領される。

○勝利条件を達成する前に制限ター ンを経過してしまう。

勝利条件ラベルが貼られた建物は、 マップ上にグレー含の「★」マークで 表示される。これらはゲーム中に表示 をオン・オフできる。

# **支票**

# メニュートップ一覧(ショートカット対応)

# 検索(S)

▼次の部隊(T)

行動を終えていない部隊に、生産した順番でジャンプしていく。

▼次の建物(B)

自陣営の都市/空港/港/施設/橋にジャンプしていく。

# 情報(1)

次のページに解説つづく図録

▼兵器 - 覧(W):全兵器-覧表を表示する

▼地 形 情 報(L):地形情報を表示する(P20参照)

▼地形移動表(M):地形に消費する移動コストを表示する

▼部 隊 表(T):自陣営の全部隊の一覧表を表示する
▼陣営情報(C):陣営情報を表示する

▼状 況 表(A):グラフで状況を比較した表を表示する

▼ルール情報(R):ルール情報を表示する(変更不可)

N2. HM H- 上分 1.0

ファイル(F) 情報(I) 検索(S) ウィンドウ(W) 表示(V) ゲーム(G) ヘルブ(H)

TO NEW

# ファイル (F)

▼新規ゲーム(N)

新規にゲームを始める時に選択すると、 マップを選択する画面が現れる。

▼ゲーム再開(O)

保存したデータから再開する場合に選 択すると、保存データ選択回面が現れる。

▼ゲーム終了(C)

ゲームを終了したい場合に選択。次回再開するなら、終了する前に保存しよう。

▼上書きでゲーム保存(S)

前回保存したデータに上書き保存する。 前回のデータは消え、今回のデータに置 き換わる。

▼名前を付けてゲーム保存(A)

新たに保存データを増やしたい場合に 選択。

▼環境設定(T)

戦闘画面を省略したり、特殊能力範囲の表示/非表示等ゲームの環境を設定する。

▼メール対戦(M)

メール対戦してプレイする場合に選択。

- 新規ゲーム(N):新しく始める場合に選択 - ゲーム読込(L):送られてきたデータを 読み込む時に選択

ゲーム削除(D):データを削除する

ゲーム中断(S) 行動を全て終えずに終 了する時に選択

-ゲーム再開(R):中断した場合の再開時 に選択

▼生産タイプ(P)

自分の好みの兵器を集めた、生産タイプが編集できる。

- 編集(E) 新しく作る場合に選択

-読込(R) 作ったデータを読込む時に選択 - 書出(W) 作ったデータの保存時に選択

▼ルール作成(R)

自分の好みのルールを作成できる。

▼終了(X)

ゲームを一端、終了する時に選択する。

# ウィンドウ(W)

▼ツール(T) 右のツールボック

右のツールポックスを 表示/非表示する。 | 広岐左示 | 拡大表示 | 小大表示 | 小クス | ラベル | 上午 気 | 単形情報 | 部隊法 | 即営情報 | サガラ | ルール

次の部隊 上次の建物

フェイス終了

# 表示(V)

▼拡大表示(L) 【無大要示 マップを拡大して表示する。

▼広域表示(S) 旅域表示

マップを小さくして広い範囲を見渡す。部隊の動きも把握できる。

▼索敵(V)

ルール「素敵の階層化」が「あり」になっている時に選択可。高空(H)/低空(L)/地上(A)/海上(S)/海中(U)に別れていて、選択した階層の索敵(視界)を非表示/表示にできる。

▼部隊(T)

高空(H)/低空(L)/地上(A)/海上(S) /海中(U)に別れていて、各階層にいる 部隊の非表示/表示ができる。

▼ヘックス枠(F) I ヘックス

マップに6角形ヘックスの線枠がつく。ヘックス数を数える場合に表示するとよい。

# ゲーム(G)

▼ターン(フェイズ) 終了(E) 【スェイズ終了 フェイズやターンを終えた場合に選択する。

▼プレイヤー変更(C)

プレイヤーをCOMと変更したりできる。 ▼降伏(S)降伏する場合に選択する。

# ヘルプ(H)

▼ヘルブ(H)

かなり詳しいヘルプが表示される

▼ユーザー登録WEBページへ(R)

▼アンケートWEBページへ(E) ▼バージョン情報(A)

バーション数値が確認できる。

次の部隊

压胺表示

ヘックス 兵器一章

部数表 状况表

> HIN GOLD LAST EX BIG 搭載/鑑載が可能な

兵器の場合は、ここ に可能な搭乗タイプ が表示される。右空 DESIGNATION AND ADDRESS OF THE PARTY. 6部球艦載できる。

DECEM

辺撃が可能なヘック スの範囲である。国 境設定で表示/非表 示が可能。ルール上 で辺壁の有無もある。

兵器特性

**部隊のもつ特性。特** 性を活かすことで、 日本日本日本日本人 3.

· Pack切错

武器装備の切響が可能な場合。Pack2…と ■高4Packまである。その武器の内容をこ こで切り替えて確認できる。Packを変更す ると武器の種類/弾数以外に、過常移動力/ 高速移動力/燃料/ECM回避力まで変化する。

特性(武器)

種類には全/攻/防/Eの4種類がある。全は 攻撃時でも防御時でも使用可能なことを食 味する。攻は攻撃時、防は敵から攻撃を受け た時になりする時間総の金銭用品できた。 ということ。Eは設備子戦機によるECM効 果により、命中率の低下する武装を表す。

種類には直と関があり、直接攻撃可能な武 個川場合は低、関係攻撃で使用可能は軽さ は場。どちらもOKな場合は適別となっている。

未行動な部隊を選択(メニュートップの「検索」内と同じ。前ページ参照) マップ広域表示(メニュートップの「表示」内と同じ。前ページ参照) マップ上のヘックスに線枠をつける(メニュートップの「表示」内と同じ。前ページ参照)

▼兵器一覧:全登場兵器の一覧表を表示。兵器タイプ/名称/個数/価格/生産タイ プ別に順替えして表示することが可能。さらにダブルクリックで兵器 詳細情報が見ることができる。▼兵器詳細情報

兵器の外観や特性から性能情報 まで、戦略に必要な情報を見るこ とかできる。下記では重要な項目 のみ解説。本書にも全兵器のデ 一夕が掲載されている。

AND 799/50 ROW 2017/2/19 ROW 2017/2/19 1-01/6/1 AND 899/5/7 F-60 799/5 F BACK NEXT CLOSE 2-3 2-3 25/3-8-30 25/3-8-3 25/2-8-3 25/2-8-3 866W 20 NAME OF TAXABLE PARTY. AND ASSESSMENT OF THE RESIDENCE FI CREAT - Name -MARKET IN

- 破(破壊)/射(射震)

破壊/射撃の兵器特性(注意・武器特性で はない)がある場合に数値が表示される。 建物の「破壊耐久度」の減少個は、(破/ HOMED × (FERTHER) CRIME(1) 6.

8-14 1 (AB++) Bolt 290/8=

メガ効果のある武器の場合()(マル)表 示されている。

通常移動力/高速移動力

週常移動力までの数値の移動は、 遺常の移動扱いなので燃料の 消費も同じ値だが、それ以上の 移動は、高速移動となり、倍の 燃料を消費する。ルール上で 高速移動の有無をチェックでき る。無しにすると、通常移動の みになる。

▼部隊表 自陣営が生産した部隊を一覧で表示し、各項目で並び替えることができる。週択して ダブルクリックするとその部隊に画面がジャンプする。項目は、No(生産した順番) /Tp(兵種)/状態/座標/部隊名/兵器名/機数/Lv(レベル)/疲労/燃料にわかれている。

刀 次形 图像	100		Ly	代出	
型け扱る 4 対改人こう	改こんごう	1	B	36	320
	あさぎり	1	8	0	220
こ	神能学家	10	E	Û	88
ES 47.244-P 33 276-2	F-Z	10	U.	0	30
21 25ペトリオット	ペトリオット	8	D!	0	05
· [版] 行動商 32 27 空動動隊	空經額降	-21	E	0	50
情 行動車 33 14空旋動脈	空经部隊	10	D	0	50
图 収納中 24 21 6-2	F-2	10	C	0	80
图 取納中 24 215-2	F-2	10	a	0	60

未行動の部隊を選択 して解散できる。

Info

兵器情報と、現在の詳 田内田を司司できる。

Rename 部隊名を変更できる。

Select 選択した説像へジャンプ。

次の建物を選択(メニュートップの「検索」内と同じ。P13参照) マップ拡大表示(メニュートップの「表示」内と同じ。P13参照) マップ上にあるラベル★マークや、地名の表示/非表示が押すたびに切り替わる。

▼陣営情報:各陣営の収入や東資金/建物数/部隊数が比較 できる。ルール上で公開/非公開が選択できる。

of sales and other lands	The second name of			
	01.00	RED	CHRIN	STREET, SQUARE
H E S	- IUE	FED.	UNEER .	YELLO
P W 4	USER SE	TO SOME	COMP	COMP
快想			100 100 120	# 8
宣传金	455100	-42 66	4.6.10	109430
収入	0.234600-22	11000	0	9500
保有製19gb	S5 lb f Jk tr		0	
保有研究教	baren (A)	Gradus 1400	0	
生産タイプ			- 1	197
同盤				
W 6	CHOMPER -	CTAH	CARNOT	- HATESTO
N 8 6				
* # 2			CONTRACTOR OF STREET	
(P 15	- E		Contract of	
東資金	Charles !	A A STATE OF THE	THE RESERVE	
祖 入	THE STATE OF	215	ALC: NO	
保布建功能			to the	
64295章	_ \$100 T	STATE OF THE PARTY		
生産タイプ		C	2	
阿当				

拡大表示 ■ラベル ■地形情報 • 神営情報 ルール

■次の建物

▼地形情報:地形に関する情報が一覧-で表示される。(P20参照)

▼ルール:現在のマップのルールを確っ 認できる。(次ページ参照) 次のページに解説つづくBDB

# ▼状况表



·領土数

各種書の各建物の占領状況を示す。 画 毎ターンの収入資金を比較している。 綾 面上部はマップ上での国物の比単を表す。 輪はターン数。

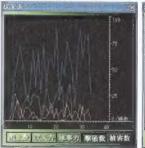
印兰阿 四人方 即李方 禁吸者 被告数

収入力

拉 享買 提展 K G ₩∦墓 正立列 苏人历 等多方 季联数 被各数

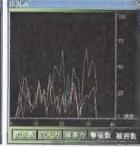
·国事力

各国の航空機/ヘリ/単調/歩兵/集鉛/油 水艦の部隊数を確認できる。

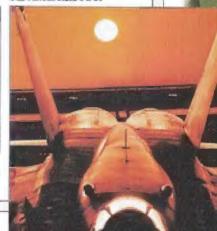


雙轉数

で比較している。線の色は障害の色に対って比較している。 はしている。



各陣営の撃破した機数を折れ線グラフ 各陣営で撃破された機数を折れ線グラ



# ▼ルール ルールを調整すると過去の大戦略を体験できたり、自分のレベルに合わ せた好みのルールでプレイできる。初級ルールはゲーム上で確認してほしい。

# · 陣営情報 [非公開] · [公開]

散降営・問盟陣営の情報を、「陣営情報」パレッ トなどで確認できるかどうかを選択する項目。 非公開にすると自陣営の情報のみ確認できる。

THE RESIDENCE DESCRIPTION OF THE RESIDENCE OF THE RESIDEN 首都から離れた建物で部隊を生産できるかどう かを選択する項目。

# ・スタック [なし]・[あり]

温度が異なる部隊が1つのヘックスにスタック(重 なって待機)できるかを選択する項目。【あり】 にすると最大5部隊が同一のヘックスに混在する。

# ·20C(支配地域)[なし]·[あり]

部隊の周囲6ヘックスに、敵への移動制限な どの影響が生じるかどうかを選択できる。

## 【おり】裏沢萩

ZOC発生に攻撃可能武器が【不興】・【必要】 ZOCを発生させるのに、攻撃可能な武器を 持っているか(産薬があるか)が条件となる。 [不要]を選択すると開接すれば必ず移動制 暇が発生する。

# 素敵 [なし]・[あり]

部隊や建物の紫散機能を使うかどうかを選択 する。(あり)の場合、家蔵エリアの外は聞と なり敵部隊の存在が確認できなくなる。【なし】 にすると、マップ上の全ての側部分がなくなり、 政部隊を視認できるようになる。

素敵の階層化【不要】・「必要】

宗政範囲を延度別に分けるかを選択する。「不 要]にした場合は、一番広い高度の深敵範囲 に全ての高度の素敵範囲が合わせられる。

# 隠蔽 【なし】・【あり】

「開放」能力のある部隊を開催するかを選択できる。

# 収納 [なし]・[あり]

建物の中に部隊を収納できるかどうかを選択 する。[なし]は生歴時も1部隊しか生産でき ないことになる。

## [なし] 意形容

首都隣接ヘックスでの生産【なし】・【あり】 首都の開展6ヘックスでも生産できるかを選

芸養/推進及び発進可能な関制 [味力(植物]・【全連物】 [味方建物]の場合は、味方(同盟を含む)強 物のみだが、【全建物】は敵/中立に関わらず 全ての建物で無陸搭乗が可能になる。

# **・搭載機数制限 (なし)・(あり)**

輸送部隊の編成数が減少している時に、搭載す る部隊の風成数を制限するかを選択する。【あり】 の場合、例えば、2機撃墜された8機のヘリ部隊 では、8以下で編成された歩兵しか搭載できない。

# ・ミサイルフェイズ [なし]・[あり] 弾道ミサイルが飛行する時をミサイルフェイズ

として瞠けるかを選択できる。 {なし}にすると 弾道ミサイルは通常の間接攻撃武器として使用 される

# 補充 [なし]・[あり]

損害を受けた部隊に補充(修理)ができるかを 養択する

# 補給フェイズ [なし]・[あり]

補給可能な部隊に対して自動的に補給が行なわ れる補給フェイズを設けるかを選択する。【なし】 にすると、補給は手動で行なわなければならない。

# 補給で軍事費を消費【なし】・【あり】 燃料・弾薬の補給時に、草資金を消費するかを 選択する。



ルないように、1つず Idi目を確認してから 用的をたてよう。

# 相場 [なし]・[あり]

部隊の生産・補充時にかかる費用が、相場により 変動するかどうかを選択する。

## 疲労度 [なし]・[あり] 部隊が戦闘/攻撃などを行なった時に、登労度が

帯積するかどうかを選択できる。

# 経験値【なし】・【あり】

部隊が戦闘などを行なった時に、経験値を得られ るかどうかを選択できる。

# 最低燃料消费 [1/2] - [1/4]

権給可能地点にいない航空部隊やヘリ部隊が、 上空で何もしなくても無条件で消費される燃料 の割合を、通常移動力での最大消費分の[1/2] にするか[1/4]にするかを選択できる。

# 占領副久崖〔なし〕・〔あり〕

建物の占領時に、耐久度を設定するかを選択で きる。【なし】にすると1回で占領が完了できる。

# 建物の破壊 【なし】・【あり】

補物を破壊できるかどうかを選択できる。

# 【あり】 進択時

破壊された建物の所有面【そのまま】・【中立面】 破壊された建物の所有陣営を【そのまま】に するか 【中立国】 に変更するかを選択できる。

# 迎撃 [なし]・[あり]

「迦撃」能力のある部隊が迎撃可能が選択できる。

# ・クリティカルヒット 【なし】・【あり】 戦闘時に、致命的指撃がまれに発生するようにす

るかどうかを選択できる。 ・説射 [なし]・[あり]

間接攻撃が外れる可能性が発生するかを選択で 作る。



# 味方命中時の損害【なし】・【あり】 メガヘックス攻撃や設封で、味方からの攻撃を受 けたときの損害を出すかを選択できる。

# 合流 [なし]・[あり] 部隊両士が合派できるかを選択できる。

# ・分散 [なし]・[あり]

1つの部準が2つの根準に分散可能かを選択できる。

# 高速移動 [年し]・[あり]

適常移動より燃料を2倍消費し、1.4倍の距離を DBIZABIRDICO ZUSTOVIA.

# 包囲効果 [なし]・[あり]

るかを選択できる。

攻撃目標の敵に対して、自部隊以外の味方が接 していると戦闘が有利になる包囲効果を採用す

# · 問盟国への占領、攻撃 [なし] · [あり]

周盟建営があった場合に、その同盟建営に対し ても占領や攻撃を行なえるかを選択できる。占領・ 攻撃を行なった場合は問題関係は破壊される。

# 勝利条件達成時の散化輝営建物 [達成館]・[中立館] 3陣学以上での遭いで、最終的な勝利条件が漢 成されてゲーム終了となる前に、途中で敗北し た陣営の処理をどうするかを選択する。【達成图】 にすると、敗北輝営の建物は、その障害を滅ぼし た陣営の所有となる。【中立国】にすると、敗北 展営の課金は中立の課権に変更される。

## **\*11**5 ルール: 医語ルーガーラ . . **●印室体柜 ●原労民** A 101 ◆生産可能建物の首部からの距離 - Entit **0** 34 ◆スタック **OFFICIAL** A 55 PLUE ●200(支配地址) 争占14届1久度 2000年在1日第一月世界。於 ◆技物の理様 ・破壊された政物の所有国 ●常猷: 金融の部屋仕 **6**275 Risk. ●クリティカルヒット . **申**根的 **BUILD** 書類内性ヘックスでの主産 ●味力中寸時の損害 据录/图据及27年達可能な維物 **申台川** @ Till ●搭载提請申請: ●分散 . . . . . ●ミサイルフェイズ **O**TGBS# **●16**元 金尔用25周 ●排給フェイズ ●同盟国への占領、攻撃 ●海路で軍事書を消費 ◆無利条件油成時の数北端書籍物 和旭

▼上級ルール:一番厳しいルールである。部隊の 補充ができないのと、補給フェイズがなくなるの が特徴的で、補給は手動になる。

レール設定	autory -	A design	
ルール: 三龍	SWINI -	●福場	● 寄り
●経営協能 ● 総公開	C 200	●政労産 ( な)、	<b>● 36</b> 11
●生度可能聴物の** ( BHE/以内		●理報報	● 85U
●スラック ● なし	C 201	●最低無利用物 ■ 1/2	C 1/4
PZGCI支配地域) Cなし	@ (SL)	・占領所久世 なし	C 869
- 200%生10攻重。	能既翻炸	●建物の疑問	
<ul><li>○ 不要</li><li>●常飲</li></ul>	● 心質	・観測された連門	O BU
でなし ・無触の制度化	<ul><li>■ 90.0</li></ul>	<b>⊕</b> 5(210)	C. HODA
● なし - 回数	C @0	<ul><li>なし</li><li>クリティカルと</li></ul>	(本) (本)
● 21.C	1. 銀行	● QU ●NM	U 90
C 410	<b>● 65</b> 1	でなし ●株方象中級の利	· 99
管部制制ヘック	C Ed	CUL	<ul><li>學引</li></ul>
- 搭乗/基度及び資	ESSET BETCHEN	・台湾	- 59
<ul><li>●搭載提款申請</li><li>申なし</li></ul>	C 69	●分散	C 89
● ミサイルフェイ。 ● なし	ズロるリ	●高速移動	C 469
の視光	<b>●</b> 859	●短囲効果	• <b>3</b> 9
●相格フェイズ ・	<b>■</b> あり	●何か四への占領	ります
●神経で事事者也 ● しない	漢字でする	●無利操件達成用 ● 連絡国	の飲まりる法
		OK I	40.00

マ中級ルール

大戦略PERFECT」で

最も多用されているル

一ルだ。ルールを勘違

▼大戦略WIN2:「大戦略PERFECT」でも比較的 使用されているルール。スタックや迎撃、破壊が ない。生産できる首都からの距離は無制限だ。

ルール設定		_	_
ルール:「大神性	原理して -	●福場	C 89
◆随言情報 ○ 非公開		●原労民	r 189
●生産可能建物の ● BHD/以内		●国鉄値	<ul> <li>■ 89</li> </ul>
●スタック C なし	■ 89	●机压振程间置 C 1/2	<b>a</b> 1/4
●200(支配地域)	<ul><li>■ 89</li></ul>	<ul><li>占板耐久度</li><li>なし</li></ul>	F 89
· 200美国工术建立	「絶武器が	・なし	C 99
O IZIL	• 89	・観念された服物	の所有国
・無触の影響化	· 89	●理験	C 993
・極度・なし	C 199	●クリティカルb ● なし	C #8
●個件	C 89	●なし	C 89
一部間開催へゅう	● 勘り	●休方申中時の別 ● なし	であり
· 陪棄/建設及Z列 「 硅方建物		・会議・なし	C 89
・協能保証金額	◆ あり	●分散	C 89
<ul><li>まサイルフェイ.</li><li>なし</li></ul>	ズであり	一個語彙	. 89
●補充 でなし	■ 89	●包囲効果	C #9
●MBDェイズ 广なし	■ (64)	●問題国への占領 ● なし	C @ F
(しない)	● する	● 期下場件達成的 ● 请戒福	
		ns 1	\$6'101

▼大戦略 MPK 去年発売された、「大戦略7パワ アップキット」のルールに準じている。収納/迎撃 /合流/分散/破壊がない。首都の周りで生産可能。



▼現代2002 このルールも去年発売されている ゲームに準じている。スタック/迎撃ができない。 比較的難易度の高いルールといえる。

# 平 走 米以明令 計車土口 17 大川口川月十以

# 大戦略PERFECTの戦略の技を公開

# **創農新兵器も加わり、さらにリアルに**

現代の軍事力は、国による差が歴然としてきている。 莫大な軍事費を投資する国家は、イージス艦を始め原 子力空母や長距離誘導爆弾など、一昔前には登場しな かった兵器ばかりだ。目標地点に離れた場所から高い 確率で攻撃を加える。そんな実在する兵器をリアルに 取り入れた「大戦略PERFECT」の現代型戦略術を解 焼していきたい。



# かりこう ふった 行動パレットー

# 自陣営の部隊が厳部隊に「攻撃」する

行動。攻撃には3種類あり、直接攻撃/ 間接攻撃/メガヘックス攻撃がある。 戦略拠点の確保や収入資金の確保の

ため、敵陣営および中立の建物を「占 領」する行動。

建物の「破壊」能力を持った部隊が破 塊工作をしたり、破壊可能な武器で破 塘攻撃する行動。

# - 合流

2つの部隊が隣接して、互いの機数を 増減させる行動。

# -収納/羞陸

補給・補充・武装交換をするため、匈隊 が自陣営・味方陣営の都市・空港など の建物の中に入る行動。

# ·武装交换

Pack (武装) が2種類以上ある部隊 が、Packを変更する行動。

# トーチカ般常

「設営」能力を持った部隊が、拠点防衛 などに有利な準建物のトーチカを建設 する行動。工作部隊のみ可能。

補給を手動でおこなう場合に、補給可 能な地点で、消費した燃料 弾薬を満 タンまで補給する行動。

# ・キャンセル

行動を完全に終了していない時に選択 すると、その前の課程に戻る。



弾道ミサイルを、建物や部隊に 向けて発射する行動。

「変形」能力を持った部隊が、攻撃す る為に、またはその逆で移動する為に 変形をする行動。

「射撃」「破壊」で耐久度が減った建 物や、破壊された建物の耐久度を回 復させて、元の状態に戻す行動。

1つの部隊を、2つの独立した部隊に 分割する行動。

# 搭乘/營修

輸送可能な部隊に、他の部隊が乗る

ECMという電子兵器を用いて、一定 範囲内の敵部隊の素敵能力を無力化 する行動。

地上部隊が渡るのに多くの移動力を 消費する河川に、橋を建設する行動。 工作部隊のみ可能。

不要になった部隊を「解散」して削除 する行動。

# ·行動終了

部隊の行動を終える時に使用するが、 ダブルクリックや右クリックで省略す ることができる。

# 生產編

# 1生産の心得

ゲームの中で一番最初にしなくてはいけない のが生産だ。買い物感覚で好きなものを~、と いう具合に生産してしまうと、後でしっぺ返しを もらう。資金が少ない序盤は特に重要で、目的 にあった部隊を生産しなくてはいけない。資金 があった場合でも基本は同じだ。高価な兵器は それに見合った戦略行動をとることが肝心だ。 戦略的行動は、計画的な生産からはじまるのだ。



この画面が聞いているうちは生産した部様をキャンセルできる。

# 』戦略の目標を定めよう

大戦略の目標とは、当然敵を滅ぼすことだが、 兵力で勝るにはその基盤づくりが必要である。 まずは地道に都市や施設を占領する。その基盤 を基に兵力を絶やさず投入し、最終的に首都を 攻略するのだ。よって、最初の目標は、中立都市 や敵都市を占領していくことにある。それには まず歩兵を必ず生産(投入)しなければならない。 予算があれば特殊部隊を生産しても良いだろう。 多少の戦闘もこなし、かなりの確率で生識する。 歩兵と同時に生産したい部隊は、歩兵を輸送す る部隊だ。兵員輸送車や輸送へりが良い。資金 に余裕があり空港もあるならば、輸送ヘリの方 が移動力もあり、地形をとわないので便利だ。 これで歩兵と輸送部隊を生産したことになる。 近場の建物を占領後、輸送部隊へ歩兵を搭載し、 遠くへ出かけよう。周りの環境によって、どうい数ターンをかけて生産しよう。 うルートで侵攻していくかを想定し、その展開し



・占領がおこなわれ 耐久度が減少する中立都市

ていくルートに合わせて生産するのだ。ルート が多かったり、占領したい建物が多い場合はと ても1ターンだけで全ては生産できないので、

# ■火力の低い部隊には、護衛部隊を

生産した歩兵や輸送部隊だけでは、火力のあ る車輌に対しては分が悪い。占領を繰り返し侵 攻していくと必ずこういった攻撃的な部隊に遭 遇する。その場合を想定し、こちらも火力のある 部隊を開時に生産し、同行させて「占領」能力を もつ歩兵部隊を守らなくてはいけない。戦闘は すぐに発生しないからといって、戦闘部隊の生 産を後にまわすと、追いつくのが遅れてあえな く撃破されてしまうことも。ほとんど無抵抗で敵 部隊にやられていく様子は見るに絶えない。重 要なのは敵と遭遇した場合に備えることと、遭 遇するタイミングを予想することだ。広いマッ プで、敵が1ターン目に航空機を生産して真っ 直ぐこちらに移動してきても、遭遇する可能性 がない場合は護衛は必要ない。しかし数ターン生じることはない。



·火力で勝るレオバルト2A6の損害は2台でとオリファントは全滅

後には、遭遇する可能性が必ず発生してくる。 遭遇する敵の兵種と時期、おおよその場所を予 想し、万全の準備を整えておけば無駄な犠牲が

# 索敵編

# **●自然(地形)の力は偉大である**

ない。その部隊の目的を果たすため移動をする し地形回避値を見るとわかるが、平地や河川な 必要がある。移動するには地形の影響を無視で どは回避値が0である。0(ゼロ)が普通なので きない。平らな平地であればスムーズに移動ではなく、むしろマイナス的な値だということを理 きるが、荒れ地や山岳はそうはいかない。一番 地形の影響をうけるのは地上部隊だ。高空を飛 「狙ってください」と言っているようなものだ。 ぶ航空部隊は、影響をうけない。ヘリも山が越 回避値が低い地形で敵部隊と遭遇し、敵の地形 せないくらいで他に影響はない。海上や海中のに回避効果があれば、それだけで不利になって 部隊に影響するのも浅瀬くらいだ(格納【なし】 しまう。特に敵と遭遇しやすい地域での移動で、 で、航空機が空港、または艦船が港にいても地 耐久度や戦闘力の低い部隊は、森林などの物陰 形回避効果は得られない)。移動時は、移動可 に隠れて移動すると、戦闘になっても被害を最 能なエリアが選択されるので、目標に近づくた 小限におさえられる。

生産した部隊は格納したままでは意味をなさ めに少しでも遠くへ移動するのが通常だ。しか 解しよう。敵攻撃ヘリがいるのに、平地にいたら

									尴	É		4		ļ,	1		Ţ			الله و الذ		3		(キ (単 〔長	中市	
			情報	她	地形回	地形回	収	報	占領部	破坏所久服	空	補充	引	燃料	関	圖	纸	牛中	車	歩	水	淌	海	移動:	74.	7
				國	心	哥			解力	耐力			野菜補給	福給				ヤクピラ	-	_	小肿両用	. 4				
1	地形:	8		4	1	Č	λ	界	久度	展	挺	修理	隔	結	蔽	꺞	坚	5	柄	兵	用	中	İ		世	形名
	꺞		白	0	0	D					×	×	×	×	×	-								끚		白
	平		地	.0	G.	0			-	-	0	×	×	X	X	1	1	1	2	1	2			如	_	地
				15	10	30		_	_	_	Ж.	×	30	Х	X	4	1	2	2	1	_	_	_			
١		#		20	15	35	_	_			×	×	×	×	0	1	1	2	2	1	_	_	-		林森	
		森	_	30	25	45	_	_	_	-	X	×	×	×	0	1	1	B	3	2	_	-	-	706	**	198
1	沙		澳	0	0	0					0	×	×	X	×	1	1	1	5	2	2	_		競		庚地
	荒丘		地際	1D 30	5 25	25 45		_			X O	X	X	X	X	1	1	5	3	2	_	_	-	丘		隆
	砂		丘	30	15	45	-		_		Ö	ŝ	ŝ	ŝ	×	4	1	2	3	2	_	_	-	10		丘
		ш	21,	0	0	50	_		_	_	×	×	×	×	ô.	4	2	-	- 4	3	_	_	_	-	de	-
1	Ш	-	85	0	ŏ	g.	_	_	_	_	×	£	×	X	×	4	_			-	_	_	_	il.	-	8
	湘		地	0	ō	0			_		×	×	×	×	×	j	1	2	3	2	1	_	ww	湿		地
	79		JII	0	0	a		~			×	×	×	×	X	1	1	4	4	3	1			鸿		311
	深	70]	111	0	0	0			-	-	×	×	×	×	×	1	1				1			深	Д	HI.
		湖		0	0	Ð	_	_	white	-	×	×	×	$\times$	×	1	1	-	_	$\overline{}$	-1	-	_		310	
	1		100	0	0	0	-				0	×	×	-><	×	1	1	2	3	2	2			35		厚
1	驾		酸	15	10	30			-	-	0	×	×	×	X	1	1	3	3	2				雪		
	霊		符	20	15	35			-		×	×	×	×	$\circ$	1	1	3	3	2		-		E		样
	2		靐	30	25	45	-	_		-	X	×	×	Х	0	1	1	-4	4	3	-	-	_			盘
		荒	地	10	5	25		**			×	×	X	X	X	1	1	3	4	3	_			書	荒	地丘
	10		丘	30	15	45					~	×	×	X	ŏ	1	1	3	4	3		-	_	- 30		Τ,
	2	بار	丘丘	0	0	0				~	×	X	X	X	×		2							- 2	ı	E
	凍料			0	0	0					ô	×	x	X	Ŷ	1	4	2	3	2	2		140	凍		地
	康斯			0	0	a		_	_	_	ŏ	×	×	$\hat{x}$	ŝ	1	4	2	2	2	2	_	_		結河	
1		SK	48	ō	Ö	Ö				_	6	X	X	X	X	1	i.	2	2	2	2			漂	IE.	28
	21	400	100	ő	ō	ō			_	_	×	×	×	×	×	1	4	2	3	3	1	2	3	286		26
		油		ė	ō.	Ö		_	_		×	×	×	Х	×	1	1	100	-		i	1	1		25	
	#			80	80	60	3000	2/3/4/3/1	50	75	0	0	0	0	ж	1	3	1	- 1	1	3	-	_	- 16		16
ı	大	椰	而	40	40	50	1500	1/2/3/2/1	30	55	0	×	0	0	X	1	1	1	1	-1	3		-	大	88	市
ı	ф	部	市	30	30	40	1000	1/2/3/2/1	20	40	0	×	C	0	Х	1	1	1	1	-1				中	部	市
L		器	市	20	20	30	500	1/2/3/2/1	10	25	0	×	×	0	×	1	1	7	-1	1	-			43	占	市
	航马	2 2		10	10	50	0	3/3/2/1/1	20	40	0	0	0	0	X	1	1		- 1	1			-		空	F Itt
	7	_	港	5	5	15	0	3/3/2/1/1	10	25	0	X	0	C	X	1	1	1	-1	1	_	1.00	-	望	~	港
		I	場	30	30	40	0	1/2/2/2.1	20	40	0	0	0	2	X	1	1	1	1	1	3			太	I	塩
	I		堪湯	25	25	35	0	12/2/2/1	10	25	0	X	0	2	S	1	1	1	1	1	-		-	T		相
	_	濟	100	30 25	30 25	40	0	1/1/2/3/2	20	40 25	00	×	00	00	×	1	1	1	1	1	3	5	5	100	涨	46
	V-4		<b>多地</b>	20	20	35	0	5/7/9/7/3	20	40	0	×	X	X	X	1	4	1	1	1	3	2	6	1/-	5-1	40
		推	F-C	0	0	40	D D	0/1/1/1/0	10	20	00	×	X	×	×	1	4	1	1	1	2	_	_		-	E-FG
	-		カ	20	20	40	-	-	10	20	X	2	x	2	ŵ	i.	1	4	- 1	1	_	_		-	7	カー
		街	地	10	10	20	_			-	6	×	X	×	×	1	1	1	i	1				市	断	地
	ill		絡		14						ŏ	X	X	8	x	3	1	1	i	1	2		-	123	1000	18
											-		-													

# 15つの高度(世界)

大戦略PERFECTでは、5つの高度に分かれ ている(右図参照)。この高度が戦闘や索敵な ど全てのシステムに関わってくる。まず、どの部 隊がどの高度のものかを確認しよう。

# **ま**スタック

ルール上でスタックとあるが、これは一つの ヘックスに高度の違う部隊が存在することをいう。 一つのヘックスに最大5部隊が混在できる。5 部隊がスタックできるのは港に限られる。港だ と艦船と地上部隊がスタックできるのだ。それ 以外の地上ヘックスには,海上/海中の部隊は存 存できないので3部隊までになる(高空/低空/ 地上)。海上は4部隊まで可能だ(高空/低空/海 上/海中)。スタックが大戦略にもたらす意味と はなんだろうか。例えば下画面のように多くの 敵と混在した地域があったとする。



ここに攻撃ヘリや爆撃機などを支援に向かわせ れば、戦闘を優位にすすめられることは確実だ。 しかしスタックができなければ、移動時に通過 はできても留まることができない。1ヘックスも 空いていないこの地域には、航空支援ができな いことになる。例えヘックスが空いていたとし ても、右図の様に、航空支援が限定的になってし まう。実際の戦闘でも、地上の戦闘で航空機が 支援に向かうことはよくあることだ。

# ● 中継地点を決めた移動

**等動先を決定して 移動するコースを詳細に決めることができる** 移動できる範囲が皮転したら いきなり破略目標地点を選択して移動 するのではなく 中観したい地点をクリックし、そごまで移動したらま た次の中継地点(もしくは最終[]的地点)をクリックし移動を振り返す そうすれば 敵部隊かいそっな地形、地域)を回渡しつつ 思っような コースで正確に移動できる。そのかわり迂回した分 燃料も消費され るので、直線的な移動と比べれば、目標地点の到達は遅くなる。

## ● 種の移動

深い世でも構の下を膨胀は通れない。また破壊された構の上を移 動できるのは 歩兵系、修復できない歩兵も含む)のみだ 工作部隊 は終夜能力がありなから 車体が重いため橋のよこ移動できず 修復 もおこなえない。移動可能な歩兵は、橋が破壊されてようとなかろうと 移動コストに変化はない。また橋の上こいて 破壊されて消滅するの は歩兵系を探く、地上部隊だ。





スタックなしのルールでは、航空機は舞色の矢 印の数部隊しか攻撃できない。 ありの場合は ど の耐部球にも攻撃できる。

# ● 建物の紫酸範囲

建物、も素粒範囲があるが、ルールで「紫酸 範囲の階層化」が【なし】の場合 兵器と同して、 番長い高度の素敵精団に押しる。

## ● 最低消費燃料

航空機で、燃料が残り少ない時はどうすれば 良いだろうか? むやみし動かなくても 必ず燃 料は消費される。その間はルールにあるとおりで 通常移動力分の[1/2]か[3/4]た 例えば、通 常移動力が6の航空機が1マスしか移動しなか oた場合でも [1/2]の場合は3 [1/4]の地 会は1(少数切り捨て)を消費するのである。

# ■遭遇戦

慎重に移動していたが敵部隊に遭遇(隣接)してしまった。その敵が移動前に画面で発見(索敵)できていれば隣接しても遭遇戦は発生しない。発見できていなかった場合は、不意をつかれた形となるので、遭遇戦となり一方的に攻撃をうける場合がある(敵に武器/弾薬がある場合)。

索敵範囲内での移動で遭遇戦になることはないが(ステルスを除くP31参照)、できていない闇のエリアに移動する場合は、遭遇戦になる可能性がでてくる。この遭遇戦とは、逆の立場でも当然発生する。敵が発見(索敵)できていないこちらの部隊に、敵が移動中に隣接した場合は、こちらの攻撃をお見舞いできる。この遭遇戦を不利な戦況時に利用できれば、火力の弱い部隊でも損害を一切うけずに通常の戦闘以上の成果をあげられる。

# ■ZOC (支配地域 Zone of Control)

移動時に敵部隊の周囲を通過しようとしただけで遭遇戦になるのは、ルールでZOCが【あり】になっているからだ。ZOCとは部隊が問りのヘックスをも支配することを意味する。さらに「ZOC発生に攻撃可能武器が】【不要】/(必要】かのルール設定で条件を決められる。【必要】の場合、武器/弾薬を持っていなければ極少ZOCは発生しないので、周囲を素通りできる。敵の上を通ろうとした場合でも、手前で移動強制終了するのみで攻撃はされない。反対に武器をもっていれば、医少攻撃を一方的にうけるか(未素敵の場合)、隣接した時点で移動が継続できなくなるか(索敵済みの場合医の)のどちらかだ。

【不要】の場合は、攻撃可能な武器/弾薬を持っているいないに関わらず、隣接した時点で移動の継続はできなくなる。索敵できていない敵の場合は、遭遇戦あつかい(武器/弾薬があれば) 医Dと同じことになる。

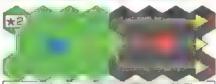
それではZOCが【なし】の場合は、遭適戦が 発生しないのかというとそうでもない。使3のように、周囲を自由に移動できるが、敵を索敵でき ていない場合に、敵の上を通過しようとした場合は、遭週戦となり攻撃をうけるので注意しよう。 索敵済みの場合は極3、必ず敵部隊の上は通過 せず迂回しようとするので遭遇戦にはならない。

右図は全て地上だが、ZOCは高度に関係なく 発生し、未索敵で攻撃可能な場合は迎撃される。



ルール 205 (あり) 200発生! 攻撃、帰門器か (必要)

青の戦車は強敵範囲が2ペックスでまだ赤戦車を発見できていない。 が戦車は威器弾弾とも装備しているので、青の戦車が終われ こ入った時点で週週報となり、青戦車が一方的に攻撃をうける。



ルール (の(「あり」 /()( 発生、攻撃に他武器が「必要」

情の戦略は赤戦距を発見できていない。しかし赤戦距が青戦車を 攻撃する武器弾撃を切らしている場合 青戦軍に対しては20℃が 発生しない。横は通れるが赤部隊の上を進ろうとした場合上を 通ることはできないので×町の地点で移動は弾脈的に終了する。



ルール ZOC(なし) ZOC発生に攻撃可能成器が(選択不可)

育の戦車は赤戦車を発見できてしない。赤戦車が武器運搬とも装 偏している場合でも 横 は200がないので自由に通れる。しか し横ではなく よを通ろうとした場合は 遭遇戦になり一方的に攻 撃をうする。



ルールノル【あり】 【ロビ発生に攻撃可能武器に【必要】

青の戦率は水戦率を発見できている。赤戦率は武器体験とも装備 しているのでZOCか発生しているが、移動が後期終了するのみで 遭遇戦にはならない。



ルール (し、「あり」 20年発生、攻撃可能武器が「必要」

ルール ZOC【なし】 ZOC発生、攻撃可能武器が【選択を可】

赤戦中が武器弾製を切らしている場合 ZOCが発生しないので横 を自由に移動できる。栄敵済みなので 赤戦車の上を移動しよう とはしない。ZOCが発生しないので下のルールにも含えることだ。

# 攻擊編

# 」攻撃の種類

大戦略の戦闘は直接攻撃と間接攻撃に分けることができる。直接攻撃とは隣接しての戦闘のことをいう。間接攻撃とは離れた場所からの攻撃を意味する。部隊の装備している武器が、どちらの攻撃が可能かは、メニューの「兵器詳細情報」→「性能」→「攻撃」に、「直」か「関」で記載されている。(P14参照)

# 「直接攻撃

直接攻撃を効率良くおこなうには、自部隊よ り弱い敵部隊を攻撃することだ。兵器全般に国 えることだが、必ず弱点がある。その弱点をつき、 き、戦闘を行うことが戦況に大きく貢献する。弱 点をつく部隊が近くにいなくても、敵を無視す るわけにはいかない。無視していると、自陣の 部隊に次々と被害を与えてしまう可能性がある からだ。そういう場合には互角の戦力でも、(も しくは多少劣っている程度でも)、敵部隊に少し でも損害を与えなくてはならない。敵に数で勝 っていれば、火力や耐久度が劣っていても全滅 させることも充分可能だ。少なくとも敵の猛進 を食い止めることはできる。その間に味方の増 緩を待つことができる。兵器がどの兵器に優位 かは、P6~11の登場兵器概要と、P32の大戦 略兵器関係図を参考にしてほしい。

# ■間接攻撃

離れた場所から攻撃する間接攻撃は、敵も間接攻撃で反撃可能だと意味がないが、反撃できない部隊へは威力を発揮する。全く反撃をうけないので、被害が発生しないのだ。また、間接攻撃可能な武器で隣接して戦闘をすることも可能だが、よほどの場合を除けば避けたい戦法だ。さらに、射程距離が索敵範囲より短いことが多いので、建物や他の味方部隊の索敵範囲を上手く利用し、射程距離をいかしたい。

# クリティカルヒット

職に大汗撃を与えるクリティカルヒット。ルール上でクリティカルヒットの有無を設定できるが、間接攻撃の距離で発生 事が変動することはない。ただ部隊のノベルに関係しており レベル「E」の時に発生率6%で、レベルが一つ上がる毎、発 生率が5%上昇する。レベル「A」時にはなんと25%の標率 でクリティカルヒットが発生する。4回に 度の割合だ。

# ● 間接攻撃の命中率

距離が確れるほど間接攻撃の命中率は低下しそうだが、 兵器詳細情報にある命中率に距離は関係ない。なので闘 接攻撃はなるべく離れたところから攻撃したい。



RED神営の戦争は強力 だ、放っておくと補給庫が危ない。政策へりで攻撃すれば、ノー



相手が戦車なのでせめてこちらも戦車で戦いたいが、そうも言っ ていられない。多少火力が劣っても数で主向れば軽破できる。

# ● 隠蔽(いんべい)

兵器特性で「隠腹」という認力がある 隠骸が可能な林 や森(P20世形指線表表際、などに、陽散の特性をもつ形 終が移動すると、自動的、、隠骸される。自分では頭面上で 確認できるが、敵からは隣接するまで発見されない。レー ダー単領など戦闘のできない部隊は なるべく隠蔽できる 地形に固まりたい。歩兵なとは観れるだけでなく、待ち伏 せるして私尊(週週帳になるので無故書)すれば、妻甲軟 の単順などに大きな打撃を与えることができる。





左の画面は青鴨宮の画面、偵察準備かいるため、飛散局面が広く道くまで見渡せている。赤緑宮の部隊を発見できている。 右の河南は赤陽宮の画面。3つの部隊はそれぞれ索敵石匠が3 ヘックスしかないため宗敵衛田が狭い。そのため離れた青崎営の部隊を発見できていない。



再順常は実験できている 原接攻撃をする。赤 施育は攻撃をうけてもど こから、成りのはない。 さらに、赤神宮が接近 こからない。 さらに、赤神宮が接近 こでで遭適しても育地と は戦車を前断において、 後攻撃可能なり、 を取ずができる。

# 川デストロイヤー

敵部隊に対する攻撃の他に、運物(施設)に対 して攻撃を行う破壊や射撃がある。兵器特性で「破 壊しか「射撃」能力がある部隊のみ可能だ。破壊 や射撃も破壊耐久度を減らして、建物の機能を なくす目的がある。都市は収入がなくなり、補充 や補給もできなくなる。地形回避効果はのこる。 ルール上で、破壊された建物の所有国を【中立国】 に設定していれば、破壊されたら中立国になっ てしまう。修復しても更に占領しなければならず、 戦況に及ぼす影響は大きい。「そのまま」の場合、 合、修復すれば元の建物としての機能が回復す るが、生産や格納していた部隊は消滅する。

# 圖破壊/射擊

射撃能力のある部隊は、陣地形態の弾道ミサ イル車輌と戦略型潜水艦に限られ、建物と部隊 に対する射撃がある。破壊は建物に対してのみだ。 離れた場所から攻撃をおこなうので射撃と呼称 しているが、破壊と内容は同じ。自走ロケット砲 などは離れて破壊できるが、比較的射程距離が 短いので破壊と呼称している。基本的に武器で 攻撃して破壊するが、戦闘工兵や特殊部隊/工 作部隊に限っては武器を使用しないので、弾薬 の残数に関わらず破壊工作を続けられる(工作 部隊などが所持する工作物質とは、トーチカ設 営等に使用される為)。

# 建物の修復

建物の破壊耐久度は、1回の攻撃で最大30 減らすことができる(武器による)。攻撃した回 数分減らせるので、1ターンで破壊耐久度が75 ある首都も、破壊完了が可能だ。これには破壊 耐久度を30減らす攻撃が最高3回は必要になる。 これは3部隊のみで首都を破壊できることを兼 味する。一方修復は、1ターンで最大10しか破 壊耐久度を回復できない。回復できる部隊は、 兵器特性に「修復」能力がある、特殊部隊/戦闘 工具/工作部隊のみで、どれでも一律10までし か回復できず、その細成数の数だけ回復する。 なので編成数が損害をうけて減っていた場合、 その分しか回復できない。なぜ1回しか修復で きないかというと、建物の様や格納された状態 でなく、建物の上でしか修復できないからである。 例えば、弾道ミサイル車輌2台の場合、毎回修復 されてしまえば首都は破壊できない。



# ●破壊可能建物一覧(トーチカは占領不可)

	1		8	0		
	首都	大郡市	中都市	小都市	航空基地	空港
収入	3000	1500	1000	500	0	0
占領耐久	50	30	20	10	50	10
破壞耐久	75	55	40	25	40	25

		100	4			13
軍港	港	大工場	工場	ケダ型型	祖	トーチガ
0	0	.0	D	0	O	Ð
50	10	50	10	50	10	_
40	25	40	25	40	20	20

# ● 破塊/射撃備

# 「破/射」の数値 × 部隊の機数

「硝/射」の数値はそれぞれ 部隊詳細情報の武器部分の 「性能」に記載がある。 数値がブランク (機器) の場合は 破壊/射撃はできない。 減少値がGO以上の武器はない。 例 破壊数値が3で部隊が10艦成の場合=30(減少額) 射管教情が30で部隊が1層成の場合=30(減少傷)

# ●破壊耐久度の継承

破壊耐久度の減少は降営が変わっても受け継がれる。 例えば3陣営のマップで最神営の大工場があった場合。 大工場は40の破壊耐久度があるが、最初に資興型の機 撃で30減らったとしよう。行動が赤陣営にかわっても、そ の数値は眼壁しているので残り10である。

# 射撃に要する準備ターン(重要)

射撃とは弾道ミサイル攻撃のことをいう。ルール上の ミサイルフェイズの有無で設定できるが、その設定に関わ らず 通射はできない。必ず次の射撃まで準備するター ンが一律必要になる。弾道ミサイル車輌は5ターン、戦略 型潜水艦は2ターンを要する。

# メガ攻撃編

# ■間接攻撃の強化版

通常の間接攻撃だけでも脅威的兵器なのだが、 それがさらに強化されているのが、メガ攻撃可 能な兵器だ。照準を定め攻撃すると、その周囲 6ヘックスにいる部隊にも(地上部隊に限る)被 出が及ぶのである。つまり、7ヘックスを同時に 間接攻撃していることになる。火力もあり、装甲 攸の車輌などにも大きな被害を与えることがで きる。移動後の攻撃はできないものの、変形す る必要もないし使い勝手は良い。注意すべき点 は、ルール上で、誤射【あり】とした場合に、狙っ た敵部隊に着弾せず他のヘックスへ誤爆する可 他性があるということだ。さらにルールで、味方 命中時の撲害を【あり】にしている場合、誤射の 有無に関わらず、味方部隊が7ヘックス以内に いると掲字が発生する。

# 』連続メガ攻撃

メガ攻撃でも、敵にスキをつかれて隣接され ては、耐久度が低いので一瞬で撃破されてしまう。 そのため、まず基本だが、間接攻撃を行う部隊 の前に、耐久度の高い戦車などを配置したい。 敬が間接攻撃の網をかいくぐり突破してきても 戦車が応戦するという作戦だ。突破される確率 が高いと味方戦車にもそれなりの被害が発生し てしまう。なので、間接メガ攻撃可能な自走ロケ ット砲を多数配置する。しかも狭い地形の出口 付近に待機させるとより効果的だ。問題は弾薬 で多いとは決していえない。なので補給車を隣 接させたい。都市等、補給できる建物があるな らば、その上に補給車を配置し、間接攻撃部隊 で補給車を囲もう。永久的に弾薬はなくならない。 しかし抜労度(P30参照)の問題があるので、 連続攻撃は半永久といったところだ。

# 1弹薬補給

補給はルール上で発生の有無を設定可能だが、 「補給で軍事費を消費する」で【する】になって いると、弾薬補給にも資金が必要となる。弾薬、 補給物資や工作物資などの弾数1に対してかか る資金が、「兵器詳細情報」の一番右下部分に「補 給」と記載がある。そこに「10」と記載があれば、 弾数1発補給するのに資金が10必要というこ とを意味する。5発の強数だったら50だ。

ちなみに燃料なども資金を消費する。これは 燃料1に対して資金1である。



・向よロケット額の時差が定まる。 無数のロケットでサイル、下





・敵部隊1 四頭曲 香港する 上空ではわまたずき 爆弾



ルール上で相場の有無を設定可能だ。【あり】の場合は、 異態の価格は相場に影響をうける。多く生産をすれば次 のターンに相場が上がり、生産条件が高くなる。少ない生 歯ならば 相場/物価は下がる。相場は、各種層で独立し ているので、他の極寒の生産団は関係ない。また神絵物画、 (a) 1 1 1 (a) (b) (b) (c) (c) (c) (c) (c)

補給する際 建物では補給物資は必要としないが、建物 以外の場所で補給をおこなうには、補給物資が残ってい る必要がある(補給車輌の場合だと12)。例えば弾薬を 1発のみ使用し 補給率の補給をうけた場合 弾薬は満夕 ンになり補給物費まり減る で国 全部の弾薬を使い補給 をうけたとする 弾薬は満タンになり 補給物資の減る数 は同(こ)なのである。締結物質の減る数を筋約するには なるべく使いきってからの補給を心がけよう。

# 合流編

# 道罠: intercept

迎撃とは、攻撃してくる敵を待ち受けることを 意味し、待ち伏せというとらえ方もできる。その 迎撃は、兵器特性で「迎撃」の能力がある部隊 に限られ、要撃機と対空/対艦ミサイル車輌、艦 船ではイージス艦、巡洋艦、駆逐艦に限られて いる。迎撃できる範囲は兵器によって差はない(右 表参照)。迎撃の有無はルール上で設定可能だ。

適常の戦闘と違うのは、自分から迎撃はできない点だ。ます敵部隊のきそうな場所に、迎撃可能な部隊を待機させ行動を終える。敵の番になって、敵が自分の迎撃可能な部隊に近づいた時に迎撃が行われるのだ。つまり、迎撃は必ず敵のターンに、敵によって発生する。

# ■遭遇戦と似て非なる迎撃

遭遇戦は索敵できていない時に発生するが、 迎撃は索敵できているかに関わらず、迎撃され るエリアに侵入すると必ず発生する。 兵器によって迎撃可能な高度があり、要撃機の場合、車輌 や艦船で近づいても迎撃されない。 対空ミサイルの場合、車輌や艦船で近づいても大丈夫だ。

要撃機の場合、迎撃範囲は一律で3ヘックスだ。この要撃機を航空機で撃墜するには4ヘックス以上離れたところから攻撃をするしかない。こちらが射程3の武器を装備していても、敵の迎撃エリアに入ってしまえば、一方的に迎撃をうける。戦闘結果予想では敵による迎撃は考慮されていない。自部隊の損害予想結果が0(ゼロ)となっていても、迎撃されてしまえばこちらの攻撃はまったくできない自滅行為になり、戦闘結果とは全く異なる悲惨なことになる。

# 『迎撃部隊の宿命

要繁機の場合に、迎撃時に使用される3ヘックスの以上の射程をもつミサイルを使い切ってしまったとする。しかし、迎撃に使用されるのは、ミサイルだけではない。バルカン砲も迎撃に使用してくるのだ。ミサイルが切れたからといってうかつに隣接すると、バルカン砲で迎撃され、こちらからの攻撃はおこなえなくなる。兵種によって迎撃可能な範囲内で、武器/弾薬があるかぎり、その武器の射程で迎撃されることになる。大戦略PERFECTでは、右画面の様に親切に迎撃される場所は赤枠のヘックスになる。なので興味本位に近づかなければ大丈夫だ。



# 迎撃射程表(ヘックス近離)

兵 柳		-			海市
要擊機	3	0	0	0	0
弾道弾迎撃機	0/8	0	0	0	0
対空ミサイル車輌	3/3	3	D	D	0
対艦ミサイル車輌	0	0	0	4	0
イージス巡洋艦	4	4	0	0	0
巡洋艦	2	5	0	0	0
イージス駆逐艦	4	4	0	0	0
駆逐艦	2	2	0	0	0

・弾道弾迎撃機の迎撃は、ミサイルを対象としているので航空艦の迎撃はおこなわれない。地上/海中を迎撃する兵器はない。※右数管がニサイル対象の連撃範囲距離。左は航空機対象距離



未載できている敵の迫撃エリアは、必ずその移動先か赤やになる、 入ったら迎撃されてしまうので、これは上は赤枠の中へは送めな い、実敵できていない敵に対しては、当然移動先を選択する時に 赤枠は表示されない。

# 毎 特殊な要整機 F-15J改才 グルを除く

整摩機は 移動前におこなえる間接效要の射視は広い。 長い毛ので名ヘックスもある。しかし辺壁可能な原田は3 ヘックスと決められている。さらに、8度、その射程の 長い武器は使用できない。使用できる民器の射程は3ヘックス程度に減少する。要整携で、要整携を攻撃すること は不可能ということになる。影響後も一方的に撃墜できる。

# ■戦略的合流とは

ルール上で合流設定が【あり】の場合、部隊の合流が可能だ。部隊が損害をうけた時でも、 合流を他の部隊とすることで、無傷な部隊を編成することができる。少数しか残されていない部隊が無傷の敵部隊に対して不利なのは、常識から考えれば当然である。例えば10機同士の戦闘では1回の戦闘で互いに3機程度の損害だとする。では、自部隊が3機のみで編成されていて、10機を相手に戦闘をした場合、敵機は無傷なのに対してこちらは全滅という結果になる。戦闘で被害を受けてしまった部隊は、合流して編成数をなるべく回復し、次の戦闘に備えよう。

さらに例をあげよう。無傷の10機編成の敵機と、同程度の戦闘力だが、こちらは被害を受けた6機と5機編成の2部隊がいる。戦闘は1機でも少ない方が不利になる。こちらに9機編成の飛行機がいたとしても、10機の敵機と戦闘をすれば通常より1機程度多く被害をうける可能性がある。互角の戦闘をするために、6機の部隊と5機の部隊で合流して10機の部隊をつくり、敵機と戦いたい。残った1機は戦闘後の損害をうけた味方部隊に合流すれば、次のターンで戦闘になっても、ごちらが有利だ。

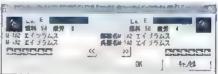
# 』補充的合流

戦闘が激しく行われていて、味方にも多くの 損害が発生している。しかし付近に大工場や軍 事空港が存在しておらず、補充がおこなえない。 補充できる場所まで部隊を移動させていては 効率が悪すぎる。そんな被害をうけている部隊は、 常に合体しあうことで、補充を一切おこなわず に済む。そうすれば、前線を離れずにすむので、 スキをあたえず戦闘を継続できる。

# ▮分散の利点

ルールで、生産可能建物の菌都からの距離が 【8ヘックス以内】の場合、菌都から離れた場所 に移動するのは手間がかかる。前線で多くの部 隊が早急に必要な場合、前線の近くに増やした い部隊の補充が行える建物を探そう。建物があ れば部隊を分散させ、建物に格納して補充させる。 1つたった部隊を2つにする荒技であるが、補充 率は、ルールでの格納/レベルの有無で異なっ てくる。レベルが高いほど補充率は下がる。レ ベル【なし】では1~3の間で補充される。





合流するときの割合をきめる。レベルや燃料、疲労度 弾薬数が 変化する。もし燃料が残り少ない部稼がいたならば他の部隊と 補充で網整して、移動を組続することも可能だ。



分散する時の確重で、分散する方向を選択する。そうすると分散 ウインドウが削くので割合を決定する。左が元の部隊で右が分枪 先の部隊でなる。レベルなどの設定に変化はない。

# ● 網路的分散

# 『資金ありき軍事力

いくら最新鋭の生産タイプでも資金がなくては、 当然生産できない。資金が最初はあっても、使いきってしまい、毎ターンの収入が乏しくても 同じことだ。毎ターン継続して資金を得るには、 都市の占領がかかせない。資金力の差が戦略 の結果を左右するのだ。他にも、港や空港の占 領が戦略的に重要な意味をもつ。補給や補充す る施設が敵陣営より少なければ、あきらかに不 利だといえる。レーダー施設なども、多ければ その分だけ敵の動きがよめるので、有利になる。 敵が自分の思うように動くようであれば、敗北す ることもなくなるだろう。

# ■首都の占領

ルール上で、占領耐久度が【あり】の場合、建物には占領耐久度が発生する(P20参照)。その値を0(ゼロ)にすることで占領が完了するのだが、【なし】の場合は必ず1回で占領が完了する。占領が破壊/射撃と異なることは、その後にも建物が機能することだ。さらに占領耐久度は1回の占領で最高でも10しか減らすことができないので、首都の占領には、最低でも5ターンを要す。破壊/射撃のように1ターンで数回も繰り返すことができないのである。必ず建物の上にいる歩兵でしか占領できない。

# 『空挺作戦で建物を奪取

地上作戦で地道に侵攻するのも悪くはないが、 時間を大幅に短縮する方法に空挺作戦がある。 空挺とは、輸送可能な航空部隊で地上部隊を格 納し目的地へ空から降下(侵入)するという作 戦だ。兵器特性で「空挺」とある部隊で可能だ。 (投下可能な地形はP20表参照)敵のウラをか く作戦であるが、反面孤立しやすく、敵陣奥地へ 侵入するので失敗する確率も高い。輸送中に撃 墜される場合もあれば、降下したはいいが敵部 隊に囲まれて、一時的に目標を奪取してもすぐ 奪い返されるということも少なくない。

# ● 強行着陸/入港

ルール上で、収納を【なし】しした場合、さらに「搭乗/参 権及び発施可能な場物。のルールが選択できるが、【味み 建物】と設定していると、ます占領してからでないと連物 を使用できない。しかし【全種物】にすると、中立も敬謀物 でも全て使用可能になる。構能/視充はできないが、無極/ 入港して脚隊を発進/展開させることが可能なのである。 敬部隊さえいなければ、敵の登物、中立に関わらす効行に 無極/入港し出際を次々と展開させることが可能だ。



# ● 占額耐久度の減少値

# 歩兵の編成数

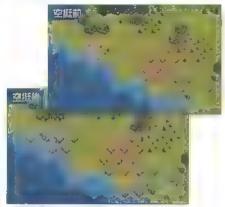
占額耐久虚を減らすことのできる配縁は、兵器特性で{占 領」の能力をもつ歩兵来のみだ。それは歩兵/空趾閉線/ 特殊部隊/1作部隊に限られる。またどの歩兵でも一つ 1回の占領ですひ減らすことが可能だ(無傷の部隊の場合)。 職成散が減っている場合法をの分、減少値も少なくなる。

# ● 格納中の建物への移動

建物が占領または破壊されたら、格納していた部隊は 泊減するが、占領するまでの間はどうだろう。 敵部隊を格 納していた建物上に、またのどの高低の部隊が移動しても、 格納していた敵領隊は建物から発追/格納ができなくなる。 この特性をいかし、いち早く移動力のある部隊を敵の生 庭碑樹上に移動させ、その間、非兵または破害可能な部 隊を形遇すればその建物は占領・破壊できる。

# 敵を全滅させることは可能か(格納ありの場合)

勝利条件の1つに、「マップ上の敵部隊を全滅させる」 とあるが、散陣営に毎回生産されて格納される部隊も夢 値しなければ全滅させたことにならない。なので敵を全滅 させるには、占領が破壊なしには難しいということになる。



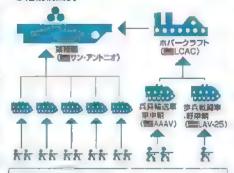
両面の機で2ターン程度で目標を制圧可能だ。入念な作戦をたてれば成功率は飛躍的に上がる。空返できる 解隊も歩兵だけではない。債原率や兵兵職送率も投下 可能な兵器が少なくない。また空港を奪取することに より 重乗者を選へる輸送機も存在する。そうなると、 防御力も高まり作戦の現実味も帯びてくる。

# 搭載編

# 』攻撃の種類

占領縄での空挺作戦でもそうだが、搭載/編 載や投下/発進は移動の一環としておこなうこ とが多い。海の向こうの大陸へ地上部隊を侵攻 させるには、輸送機か輸送船(楊陸艦)による輸 いが一度に運べる部隊数が少ない。輸送船など は、移動距離は短いが多く搭載することができる。 輸送船も輸送機も搭載に限りがあるが、輸送す る部隊によって、コンパクトにできる場合がある。 例えば歩兵戦闘車輌に歩兵を2部隊搭載しその 小兵戦闘車輌を6部隊輸送船で運んだとする。 すると輸送船は歩兵と合わせて18部隊を輸送 していることになる。掃陸艦でホバークラフト ヶ搭載できる船種がある。ホバーも電車輌/軽 小輌を搭載できるので、重車輌の歩兵戦闘車で 歩兵を2部隊搭載し、軽車輌でさらに1部隊の歩 しを搭載すれば、合計でホバークラフトに5部 隊搭載できる(右図参照)。アメリカの揚陸艦は ホバーと同時に重車輌を5部隊搭載できるので、 度に合計21部隊も搭載できることになる。

# ●格納橋図例



# ● 空母の重要性

現代戦は慰空権を掌握することが適要である。大戦時でも就受権を選れれば、自由し、頻繁が可能なのでその歴 整性は理摩してもらえると思う。海戦でもその世界性は 変わらない。しかし、一足の広い海域を拒続的し、制圧する には、いくら航空機でも、燃料/弾薬などの問題が発生するので難しい、海では、燃料/弾薬などの問題が発生するので難しい、海では、燃料/弾薬などの問題が発生するので助しので、そこで空母か必要になってくる。空母が存在することで移動・10至機を整載できる空母が必要になり、その空母を守る離極能も必要になるのだ。

# 経験編

# 』戦闘経験

生産された部隊は、戦闘経験がないのでレベルは一番低い「E」に設定されている。しかし戦闘や修理/破壊などをすると経験が積まれ、レベルアップしていく。レベルはAの上にさらにエース「★」があり6段階になっている。経験値の上がり方は下表の通りだ。

# ●レベルアップに必要な経験値表

	次のレベルアップに必要な経験値
· ACE+	
レベルA	80exp
レベルB	70exp
レベルロ	50ехр
レベルロ	ЗОехр
レベルE	20exp

# ●レベルアップで上昇する数値(レベルが1つ上がる毎)

# 命中率:[+5%] 回避率:[+5%]

# 誤射発生率低了

ンヘル「E」時、「1/6」で レヘルが上がる毎に分母が「+2」 (例 レヘルD時は「1/8」 レヘルC時ま[1/10])

# クリディカルビット発生率が上昇(P23暴験)

# ● 戦闘 (攻撃/反撃/迎撃/射撃)による経験値上昇

# 経験値上昇値=5+撃破機数×レベル差+5(全滅時)

レベル美の個は、自部隊の方がレベルが高い場合は発生しない。レベルEとDの通いは1段系の差だが、レベル ※を2とする。それ以上の差は+1ずつ上昇する、脚甲 も補給率でも同い台数を整破すれば経験値は同いだ。経験値をより勝ようと強。等時に独心必要はなこそうだ。また に個成数が1の部隊を全域できないと撃破機数1も発生 しないので、経験領は5のかになる。(例 数部隊レベルに。 自起隊レベルドで [レベル差3] 動部隊10機全額の場合= 400かとなる)

# ● 建物の占領/修理/破壊

# トーチカの設営/修理/破壊による経験値上昇

優物の破壊/占領/投営/架橋では 死了した場合にのみ 経験級が得られる(飛橋/設営は必ず1ターンで完了)。 入手できる除線値は、複数が10(無線)で56以及: 機数 に損害がある場合(1機で無度が悪を含む)は、その割合 だけ経験能も減少する(緩低値のはは保証される)

修理/修復では、売了しなくても 精散が10(無傷)で 常に経験値が5eの入る。機動が減少している場合は同止。 財象では、運物を攻撃しても経験値 は一切繰られない。

# メガ攻撃での経験値

メガ攻撃で、同時に多数の部隊を事破しても最初、狙 った西隊分の終撃領しか入らない。また誘射した場合に 当たった原部隊の分の経験値は一切ない。誘射に勝わら す味方部隊に勝客が出た場合の経験値らない。

# 』戦略高高度地域防衛:THAAD

現在アメリカなどで考えられている、戦略ミ サイル防衛(TMD)は陸軍のシステムTHAADで、 イージス艦や空中レーザーなどでの迎撃から成 り立っている。高層、中層、低層と迎撃できる階 層を数段構えにして打ち落とす構想だ。大戦略 PERFECTでも、弾道ミサイルは登場し、射撃 の射程距離は大戦略PERFECTで最大を誇る、 40ヘックスである。アメリカで弾道ミサイル車 順は生産できないが(戦略型潜水艦は可能)、 その代わり弾道弾仰撃機(ABL)を唯一生産で きる国だ。他の生産タイプでは、対空ミサイル 車輌で迎撃/攻撃する。ミサイルの命中率は低 くなるが何重にも配置すれば、ほとんど打ち落 とせる。TMD構想である、イージス艦などでの 迎撃/攻撃は取り入れられていない。

# **■ミサイルフェイズ**

ルール上でミサイルフェイズの有無を設定で きる。ミサイルフェイズを「なし」にした場合、ミ サイルは通常の間接攻撃の扱いになり、射撃し てもすぐに着弾する。威力に変化はない。これ ら間接攻撃に対する迎撃方法はないので、誤射 以外は必ず目標に命中する。すると弾道弾迎撃 機の生産や、狙われそうな場所へ迎撃車輌を配 置したりする必要はなくなる。

# ■ABL (空中発射レーザー: Air borne Laser)

弾道弾迎撃機の名称は、YAL-1Aといい、メ ガワットクラスの高出力レーザーを発生させる。 発生させたレーザーはビーム制御装置に送られ、 旋回式レーザー砲塔から発射される。約30回 分の高出力レーザー発生用化学燃料を搭載し ている。また機首、尾部に各々1基、合計6基の 赤外線探知装置を搭載して360 に渡り弾頭を 探索/迎撃できる。レーザーは光と同じ速度で 進行するため、迎撃ミサイルなどに比べ、短時 間に目標を正確に破壊できる。(実験段階の兵器)

# ● 疲労度上昇値

# **卷**労度上昇電=6+ 戦闘前機数=戦闘後機数

観耀をする度に接供度が必要上昇する。接供度が上昇 しても、命中率やクリティカルとットの発生率に影響はない。 しかし最高の50になった時にだけ、蛙臂が行えなくなる。 次のターンになれば疲労度は0(ゼロ)になる。射撃は次 の射撃までに必ず準備ターンを要するので、疲労度が最





アメリカの弾曲弾迎撃機から放たれるシーザー値



砂頭自体にも種類があり、設定数値がある。 重弾すると消滅する ため、レベル/疲労度の数値は上昇しない。燃料は射程距離以上 にあるので燃料切れになることはない。

射撃は毎ターン運射することはできない。必ず次の射 撃まで準備ターンを必要とする。弾道ドサイル準備は5 ターン、戦略製満水艦は2ターンを要する。この発射機構 は、どの園の兵器でも同した。またルール上の、ミサイル フェイズの有無に関係なく発生する。

# 電子戦編

# **■ECMとは**(Electro Counter Measure)

似代戦においては、通信連絡や射撃管制など たはじめ、ほとんどのシステムが電子(エレクト 11.クス)によって管理されている。その管理 ステムを一時的にでも停止/妨害できれば、 iの間、敵の索敵能力やミサイルの命中率を激 城させることができる。

ICMとは、そんな電子的対抗手段の1つで、 所書電波を出して味方機を敵レーダーに写らな イしたり、敵のミサイル精度を低下させる効果 かある。重要力や兵力で大きな差がない生産タ (プでは、これらの運用の仕方で勝敗が決まる 上もいえる。

# JECM支援効果と妨害

電子戦機/イージス艦の兵器特性 トのみ「ECM」という特性がある。

れは常時周りに(同高度に限る)妨害電波を 発信して、武器特性で [E] となっている武器の 前中率を下げているのだ。もちろん味方に悪影 圏は与えずに、敵部隊にのみ影響を与える。こ の効果を発している部隊に近ければ近いほど | CM支援効果が高まる(右上表参照)。

さらに「妨害」という特性を電子戦機は備え ている。これは全高度の敵部隊に対して索敵能 力を1ターンの間、1ヘックスにする能力である。 例えば、3ヘックス先の地上部隊を電子戦機は 密敵できないが、「妨害」をされた場合、電子戦 **跳から5ヘックス以内にいるので無条件で索敵** 種囲が1になる。この妨害には、ECM支援効果 をさらに強める効果はない。またECM支援効果 と違って、使える回数に限りがある。

# ●ECM支援効果表(命中率減少値) 単位 ※

		WATER AND THE STREET	電子戦機
ECM3	東範囲	イープス重を中心に2016へックス	名子教養を中心に関連5ヘックス
-	.0	70	60
中心からの理論	1	60	50
が	5	50	40
5	3	40	30
70	4	30	20
	5	20	10
	6	10	The Real Property lies

イージス歳は海上の撤船のみ 電子戦機は高学(爪空ごは影響な し)のみにECM支援している。また低空の形象は ECM支援で きる部隊は存在しない。地上/海中に関してはECMの影響をうけ る武器が存在しないので、ECM支援する部隊も存在しない。 上の表で、中心からの距離が0(ゼロ)というのは、イージス像 電子戦機、対しての攻撃の場合である。



子戦闘から2ヘックス目にい るので 40%命中率を下げ ている。さらに自機のECM 回避力で 20%合計60%

# 格納中のECM効果

イージス能に限って格納中でも、ECM支援効果を犯し ている。マップ上ではその効果範囲は変れないが上記表 と同じ支援効果が得られる。滑陸中の電子戦機に関して は恐嫌どおり、ECM効果は得られない。

# ■ ECMの妨害術

電子戦機で妨害をおこない、敵の素敵能力を奪う。そ の後 こ、敵部隊の周囲に1ヘックスの間隔をおいて、味方 部隊(攻撃可能な)を配置しよう、敵が1歩でも移動すれば、 遺画機になり味方の攻撃を一方的にうけるだろう。

また理整範盤や射程距離の長い部離も、「妨害」される と射程距離に関わらず、策敵できている1ヘックス以内に しか攻撃/迅撃できない。通常だと反撃や辺難にあってし まう戦闘も、妨害をおこなえば仕留めるのはたやすい。

# JECM回避力



部隊の通常移動力の下の箇所に 「ECM回避力」という項目がある。こ の回避力をもつ部隊は、武器特性で「El を含む武器で攻撃をうけた際には、 ECM回避力が有効になりその数値分 だけ命中率を下げることができる。こ

の効果は自部隊のみに有効だ。電子戦機等から、ECM支援効果 をうければ、さらに命中率を下げて戦闘をおこなうことができる。

# ■ 素敵不可なステルス

兵器特性で「ステルス」とある兵器は機体の構造を特異にし、レーダーに反射 しないよう。作られている(低被観測性)。この特性をもつ兵器は素融範囲にい たとしても、絶対に確認できない 構りのヘックスに移動すれば発見できるが 速速戦になりやすくかなり危険だ。敵にまわったくない兵器だ。



# 指揮編

# 1戦略の駆け引き

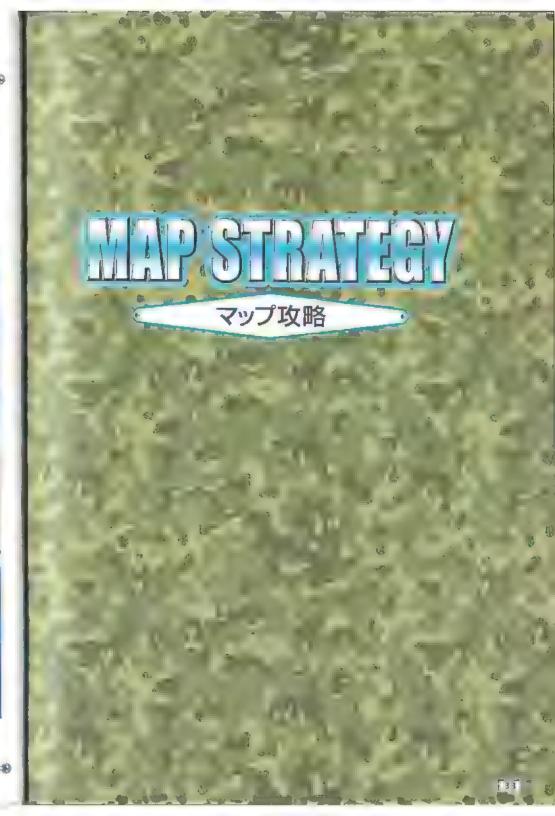
戦闘は避けてとおることはできない。必ず発生するが、いかに被害をおさえるかが重要だ。 それには優勢な戦闘をおこなうことだ。部隊にはそれぞれ得意とする相手が存在する。全兵器には必ず弱点があるのだ。その弱点とする部隊で攻めれば良い結果がでる。敵(COM)も考え方は同じで、弱点をついてくる。その弱点をつ

かれないようにするため、こちらは攻撃してくる 酸部隊を迎撃する。さらに、敵はその迎撃部隊 に対しても攻撃を…、と繰り返しなのである。し かし、いつか出口のあるこの駆け引きに、知力 で勝利するのが大戦略なのである。

下図の兵器の関係図などを参考にしてほしい。

# 大戦略兵器関係国





# 大戦略パーフェクトに収録したマップを全公開!!!

# ■多彩な戦闘状況を想定じたマップ

大戦略PERFECTには、シリーズで有名だったマップ をさらに作りこんだマップや、実際の地形をリアルに再 **現したマップが多数収録されている。この攻略本にある、** パスワードを入力してホームページからダウンロードす るシークレットマップ×1 (P110参照) や、システムソフ ト・アフファー社のホームページから無料ダウンロードで きるイラクマップ×1も攻略している。



# メール対戦の概要

メニューから選択できる「メール対戦」は、知ら ない他人同士が大戦略で知恵を競える画期的な システムである。全部隊の行動を終えたら保存 をして、相手に添付してメールする方法である。 その勇士を募るサイトも用意されている。部隊数 が多くなると、1ターンの思考時間もかなり必要 になる。リアルタイムでは、待ち時間が長すぎて しまうのでこのシステムが取り入れられたのだ。 データも軽く、操作方法も思いのほか簡単である。

# enter meter de denerentemberet A graduate to the second second THE WAR STREET AT A CANAGE SEED OF IN SEC. OF A CO. SEC. IN INC. PRINCIPLE ORIGINAL SEC. 40 M & 00 A 000 WAY 2 25 to

http://www.ss-alpha.co.jp/special/dsmall/ 登録には製品のシリアルが必要である。

# マップ攻職情報の見方

# 地図番号

「大戦略パーフェクト」に収録され でいる地図の通し番号

# 地図名称

# 全体地図画像

閉戦時の地図全体画像。 地図中の図り~は「全陣営戦略傾 向」内で脱明している画像の位置 を示している

# 戦域情報

# メッセージ・

地図漢択時画面の条件設定に記 献されているメッセージ

# 地形情報·

地図の地形の特徴を解説。地の 利を活かし勝利を見いだそう

# サイズ・

地図の縦横のヘックス数

# ●●少尉級

# 難易度・

●・中尉級 作戦毎に設定され ◆◆◆ ▶ 大尉級 ている難易度。ラン

● 少佐級 クは少尉~元帥ま

\*\*\* ・中佐級での10種類に区別

▶ 沙背极

です ▶中将級

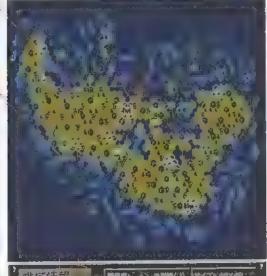
変カッコ内は少島をJとし ▼★ 大将級 元帥をAとしアルファベット

14/10 元聊歌

順になっている

されている

# まれた人、ない、なから





# 情難緩緩。

アメリカ 30000 保牧機振 100 1 0 0 0 0 0 ロシア 50000 保收取税 100-1-0-0-0-0-0

# 全厘色戰略傾向有



COMの戦略傾向 >>> COMがBLUEを附生した場合 植初 はまだ生態を占領でもおいてないので 助上部駅の後兵 戦争 **3** 表現事中間を生産するほだ。設定されているルールで介えば 常憩 モーとではないのでCOMの動とが確実にを確できる。一部の創度 が島の右上海南に進行する。また四種実践にある周の点頭のル トで進行する原因も数以降経過であた。基本的に決力はなく 東京 そって左から上へ選行する。環球機や攻撃へしも示論する。

USERの戦略指摘 >>> 身初の省内会はRED神水の **光学信仰性でもれている 水型は風の食の液で熱は飲みと** でこちらを上述るので守備に欲したい、健療攻撃も必ずして くるので 女なこれる的に集中的に向こう。REDは空港が有 いのでいき何を主席できない。そこで安価な改装へっなだを 機種的に投入する 初始ルールでは調査が連携できないが お地ミサイル市内の創作証罪は魅力的な 機能用を関心な 間、果には誰できる鍵結をとろう 欠項の適利や魅力的中国 の機能がないので、政略には急せれば更終に関いていなった





COMの戦略傾向 >>> 初知ルールでは関連、収納が不可能 なので生産できる数か7部類にでと対られている。東京で展乱も生 程できるが、さずがCCDMもこのマップでは生命にない様だ。生意 タイプはロジアなので弾道ミサイル開発を生配が近期地性がある。 対的ミヤイル平均は研究に生産してくるので 変形してしまったら 内容が別に入る場合。攻撃される可能性かあるので則治しよう。「9K79 79トチカ1は旧役所向が12ヘックスある

USERの戦略指南 \*\*\* 切除設定の問題な資金を持 薄につかいたい。ゲームが開始されるとガターンの収入は Bt、主動所の方が真くなるので長期間は特利とはしばない。 しかしまきな収入の差はないので必ず負ける訳ではないが、 学的"無数を決したい。こちらは数型機を生産できないのか の役に戦略を確る必要がある。 対地ミサイル中間は制行が長 いので数ペックス体験するだけでGLUEの姿勢動域のほど んとを教程使用に納めることができる。毎日を秘知に改建す れば建物 空港の出保を防ぎ互角以上に触えるだろう。



# ■開戦機況と

# ・ルール/ターン制限

作戦に初期設定されているルー ルとターン数。自分の好みに照 定を変更できる。

# 開戦時の各陣営状況

陣営名/生産タイプ/資金/思考/ 部隊数/同盟/建物数の初期状況 情報である。建物の数以外は変 更できる。この情報で、どの陳常 が優位か判断の基準になる。

# 全陣営戦略傾向

# ·COMの戦略傾向

初期設定で各陣営をCOMが指 揮した場合の、基本的な攻撃バ ターン。USERの行動に合わせ て様々な対応をするので一様で はないが参考にしてほしい。

# USERの戦略指南

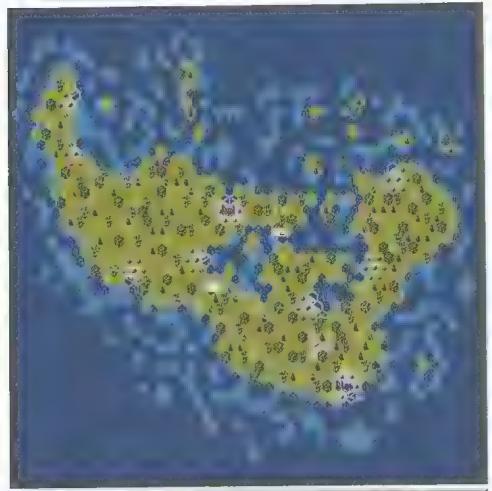
人間が指揮した場合の基本的な 戦略アドバイス。大戦略に慣れた 人ならば独自な戦略も良いだろう。

# ■陣営の首都近郊

# 11. 高指用便係

「USERの戦略指南」に関連し た画像

# の1 たりにより攻める



戦域情報·		• 少尉級(	)) { <del>-      </del>	219 W. C.
メッセージ 初心者用のマップ なルールを試し	プです。色々 ましょう。	地形情報 両陣営はかな が間には湾が	あり、右下にBL り近い距離に	

開戦狀	兄	en de la companie		V—1V ► [	初級	_	ター	ン	邭	▶ 9	99
	陣 営 名	生産タイプ	資金	思考	<b>基制数</b>  首者	都市	空港	I	灩	施設	周盟
Plater	Blue	アメリカ	30000	侵攻重視	100 1	0	0	0	0	0	-
	Red	ロシア	60000	侵攻重視	100 1	0	0	0	0	0	-
C HARTE						16	4	0	9	0	

# 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ COMがBLUEを担当した場合、最初はまだ空港を占領下においていないので、地上部隊の歩兵・戦車・間接攻撃車輌を生産するようだ。設定されているルールで行えば、索敵モードはないのでCOMの動きが確実に把握できる。一部の戦車が島の右上方面に進行する。また両陣営間にある湾の浅瀬のルートで進行する車輌も数部隊確認された。基本的に選攻はなく、湾にそって左から上へ進行する。爆撃機や攻撃へりも生産する。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 最初の軍資金はRED陣営の方が倍割り当てられている。序盤は軍資金の差で部隊数などでこちらを上回るので守備に徹したい。間接攻撃も必ずしてくるので、攻撃される前に集中的に叩こう。REDは空港がないので航空機を生産できない。そこで安価な攻撃へりなどを積極的に投入する。初級ルールでは建物が破壊できないが、対地ミサイル車輌の射程距離は魅力的だ。補給車を鱗に配置し常に攻撃できる態勢をとろう。欠点の誤射や味方命中時の損害がないので、適時に活用すれば早期に勝利できそうだ。



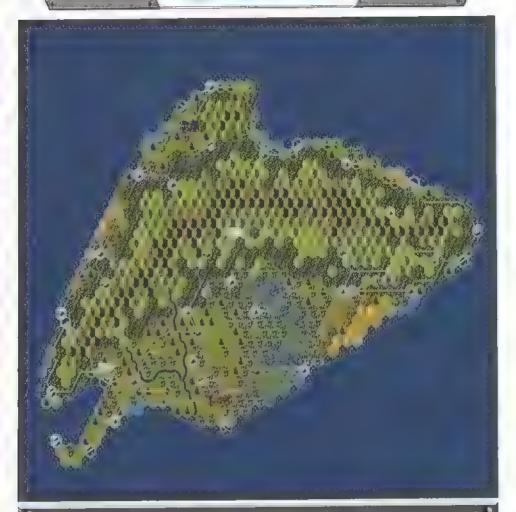


COMの戦略傾向 ▶▶▶ 初級ルールでは建物に収納が不可能なので、生産できる部隊が7部隊までと限られている。 軍港で艦船も生産できるが、さすがにCOMもこのマップでは生産しないようだ。 生産タイプはロンアなので、弾道ミサイル車輌を生産する可能性がある。 対地ミサイル車輌は確実に生産してくるので、変形してしまったら射程距離に入る場合、攻撃される可能性があるので覚悟しよう。 「9K79トチカ」は射程距離が12ヘックスある。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 初期設定の豊富な資金を有効に使いたい。ゲームが開始されると、毎ターンの収入は日LUE陣営の方が高くなるので長期戦は有利とはいえない。しかし大きな収入の差はないので必ず負ける訳ではないが、早めに勝敗を決したい。こちらは航空機を生産できないのを前提に、戦略を練る必要がある。対地ミサイル車輌は射程が長いので数ヘックス移動するだけでBLUEの支配地域のほとんどを射程距離におさめることができる。歩兵を集中的に攻撃すれば建物・空港の占領を防ぎ互角以上に戦えるだろう。



剣豪の魂が再び舞う





メッセージ 剣豪達の対決は、姿を変え て現代によみがえる…。

世界情

島中央の山岳が左右に広が り両陣営を分断している。 RFD陣営の首都右側には湿地帯が広がる。

開戦狀	泥		   <b> </b>   <b> </b>	中級		ター	ーン制	削限	<b>▶</b> 1	00	
	陣 営 名	生産タイプ	資 金	思考	部隊数 首	弱,都市	· ,空港	工場	溼	施設	同盟
BLUE	武蔵	日本	120000	侵攻重視	100 1	0	1	0	1	0	-
REL	小次郎	日本	120000	防衛重視	100 1	0	1	0	1	1	_
中江						16	4	5	6	3	



COMの戦略傾向 ▶▶▶ BLUE 陳常の生産する兵種は、海上 部隊以外の地上部隊か航空部隊が主体だ。航空部隊は電子戦機/ 戦闘機/攻撃機/ヘリが山岳を越えて、直線的に侵攻してくる。地上 部隊は山岳を越えられないので、島の左右から迂回してくる。序盤 は左側から侵攻してくるが、進路が狭い為、混戦模様で、自走ロケッ ト砲の砲撃が効果をあげていた。次第に島右側にも部隊が展開し 始める。生産タイプは日本なので攻撃パターンは多くない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 両陣営の資金や収入/施設の 初期環境は、ほぼ同じだ。しかし地形の環境は、BLUEの武蔵 が完全に不利。BLUE陣営にかなり答った山岳が支配地域を 狭くしている。陣地が狭いので侵入を許しやすく、側面から 収撃されやすい。しかし、RED陳営の生産タイプも日本だか らまだ勝機はある。仮に対地ミサイル車輌などを生産されて しまったら、間接攻撃をうけて反撃もままならないだろう。中 盤までは迎撃に徹して、自走ロケット砲や対空ミサイル車輌 で防御を固めよう。その後に攻撃機等で攻撃に転じたい。



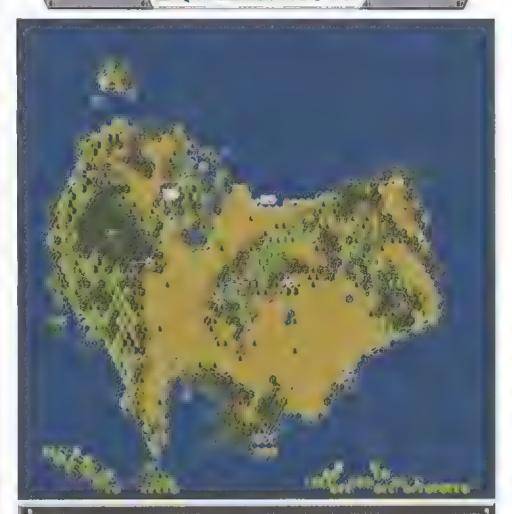


COMの戦略傾向 ▶▶▶ RED陣営の小次郎も生産タイプが日 本なので、最初に生産する兵種は武蔵陣営と似ている。中盤になっ ても収入は大差ない。地上部隊はBLUE陣営に呼応するかのように、 周じく左右に分かれて展開する。REDの方が支配地域は広いが、地 の利は充分いかしきれていないようだ。仮にイージス艦などの艦船 を生産できたら、ハーブーンなどで7ヘックス離れて間接攻撃でき るのだが、高価なので収入を考慮すると難しいようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 戦況はこちらに有利に展開す もので機動的に行動すると良いだろう。スタックができない ので、両陣営が交戦する前線をなかなか押し上げることがで さない。敵の地上部隊が密集している地域は、自走ロケット 機で効率よく撃破しよう。BLUE陣営も当然同じ兵器で攻撃 してくるので、こちらはさらに量産し補給を切らさず偵察エリ アを広く保とう。攻撃体制が同じでも支援体制が整っている 方が勝利するからだ。マップも広くないので空挺作戦や奇襲 は成功しにくい。ここは正攻法で攻めるのが無難な作戦だ。



豊かな大地の臍を死守せよ



メッセージ 大陸の南側には都市が、北 側には空港・工場が多く配 置してあります。どちらのルートを選んで

侵攻するかは、ブレイヤーしだいです。

继星會

地形情報 攻防の舞台はオーストラリ ア大陸だ。タスマニアやパ プアニューギニア、インドネシアも陸地の 一部分をのぞかせている。

44 T 44×64

川戦状	见	19		l−-Jl ►	中	級		ター	-ン#	順	<b>&gt;</b> 1	00
	神 営 名	生産タイプ	資 金	思考		舊都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	BLUE	オーストラリア	180000	攻防均等	100	1	0	1	0	1	0	-
	RED	イギリス	200000	攻防均等	100	1	0	1	0	1	0	-
			,	,			18	10	6	8	7	

# 陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ メッセージにもあるが、実際はかなり の確率で上から両陣営とも侵攻する。農富な資金を元に、高額な兵 器を生産する傾向にあるが、オーストラリア軍では爆撃機や空母/ イージス艦などが生産できない。もちろん弾道ミサイルもない。兵 器面では相当不利を強いられている。地形的にはBLUE陣営の方 が舗装されているものの、直線的に舗装されていないので、中央の エアーズロック上付近でイギリス陣営と週週することになりそうだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ マップのヘックス数が、前面 より多くなったので、より戦略的に攻略する必要がある。資金 は農富だが満足な兵器が生産できない。尊守防衛のオース トラリア軍なので仕方がない。ここは物量作戦を展開すると しよう。相手の生産タイプと性能の格差が歴然という訳でも ないので慎重に侵攻したい。物量作戦を展開するにはそれ **なりの時間もかかる。収入面が乏しいと、自ずと敗北してしま** う。序盤以降も都市占領を第一目標にし、それを繰り返すこ とが出来れば、資金的に相手を上回り勝利につながるだろう。



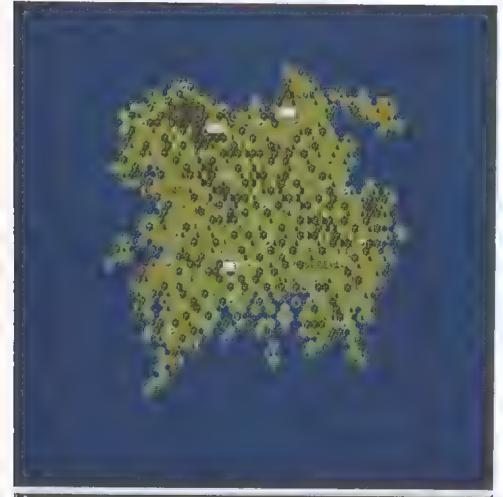


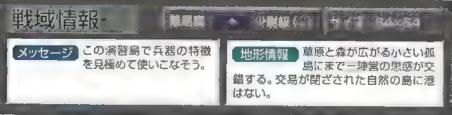
COMの戦略傾向 ▶▶▶ RED陣営のイギリスはバースを首都 としている。近辺は農村地帯で舗装工事も遅れ、砂漠が地平線まで 広がる荒野だ。しかし道路は直線的に中央までのびているので侵 政はスムーズに可能だ。生産する兵種は攻撃ヘリや空母/フリゲー ト艦を生産する可能性がある。大陸の上側ルートで地上軍が侵攻す る。南側には攻撃ヘリを数部隊送り出している。思考が尊守防衛な ので都市や建物の守備が多いようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ オーストラリア軍よりは兵器 の質が高い。トライデント(弾道ミサイル)を装備するヴァン ガードなど戦略型潜水艦も生産できる。島の上側には中立の ?? 港かあるが、オーストラリア陣営寄りなので、序盤は占領で きない。ここは空母CVFを生産し洋上から攻撃をおこないた い ステルス能力をもつVTOLやヘリを艦載できる。当然護 徹として駆逐艦やフリゲート艦を数隻つけたい。また輸送機 による空挺奇襲作戦も成功する可能性はある。地上では名高 いチャレンジャー2やヴレイヴハートを中心に展開しよう。



# 三カ国の共同軍事演習





開戦状	泥-	Delet Franchis	)	U—JU►[7	大戦略	WIN	2	ター	-ン制	削限	<b>•</b> []	00
-	陣 営 名	生産タイプ	资 金	思考	亚果数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
PLUE	BLUE	日本	20000	侵攻重視	30	1	0	1	0	0	1	-
REDI	RED	アメリカ	26000	侵攻重視	30	1	0	1	0	0	1	
THE REAL PROPERTY.	GREEN	ロシア	23000	侵攻重視	30	1	1	1	0	0	1	-

# 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 3陣営の位置はほぼ均等な距離を保 っているようだが、陸路がBLUE陣営内を通過しているので確実に 挟まれる。しかも生産タイプは日本だ。敵陣営はアメリカとロシア。 COMは間違いなく最初に滅びる運命にあるだろう。資金も3陣営 中最下位だ。開始すると最初に航空機を数部隊生産するようだ。地 上部隊も敵両陣営に対し、ほぼ同配分の部隊数を展開させていた。

USERの戦略指南 ▶▶▶ このマップの初期ル ルは、大戦闘 WIN2のものを採用している。確認するとわかるが中級ルールより 複雑になっている。地図の方は、COMの場合でもそうだが苦戦を強 いられる。敵両陣営を同時に攻撃するのは無謀だ。一方は防御に徹 し、もう一方をまず攻略しよう。それには防御を充実させ、攻撃する 余力が整ったら一気に攻撃をする。難しいが、挑戦する価値はある。



RED ◇ COMの戦略傾向 ▶▶▶ このマップでは港が存在しないので、生産する兵 種は航空機か地上車輌に限られる。都市も少なく、一つの都市が戦況を左右しかねない。しかし COMは下側にある中立都市を完全に占領しようとはしない。地上部隊はBLUE陣営を中心に侵 攻し、険しい山林が隔てたGREEN陣営には小部隊しか侵攻しない。

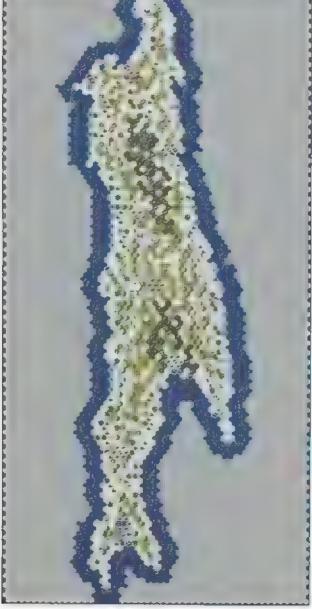
USERの戦略指南 ▶▶▶ 島も小さく空港も少ないので、多く の航空機を生産しても補充/補給が追いつかなくなる。中心はやは り地上部隊になる。奇襲作戦を行うにもレーダー施設が各陣営にあ るので察知されやすい。攻撃ヘリを多数投入し、レーダー基地の索 敵範囲外から同時に10部隊以上で侵攻し、首都を占領したい。



GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 地上部隊は遺路沿いにBLUE陣営方向に上がっ てくる。RED陣営の方向には小部隊しか侵攻しない。空でもすぐに敵部隊と遭遇する。全ての 陣営に営えることたが、敵の首都が近いので一つの部隊が突出しても集中的に叩かれる。COM は侵攻重視のためか突出することが多いようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 中央の中立都市は占領合戦になる 激戦地域だ。この4都市を占領下に治められれば、資金面で優位に なれる。占領に成功したら、敵陣営に奪い返されないように注意した い。GREEN陣営のレーダー基地は首都より後方に退いた位置にあ るので、レーダ車輌を補充し監視体制を強化するのもよい。

# M空機で樺太を制覇せよ



# 

地模太。島の中央には工場

/空港地帯が広がり、その

南北には大きな都市群が。



開戦状	见	<b>]</b>	     ►	カス	タム		ター	-ン#	刚	<b>S</b>	99	
	陣営名	生産タイプ	賃 金	思考	部學数	首都	都市	空港	工期	港	施設	同盟
PILLET	日本	日本	20000	防衛重視	99	1	8	4	0	1	0	
	ロシア	ロシア	10000	侵攻重視	99	1	13	0	1	2	1	-
Carried Space							30	6	7	8	0	

# 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ BLUE陣営側は道路が舗装されているため、北に侵攻するスピードが速い。タッチの差でRED陣営より早く中央付近の工場/空港地帯に到達する。空港を4つ占領下においているので、航空機を頻繁に生産してくる。RED陣営に航空機が生産できないのを考慮してか、攻撃機/ヘリなどを中心に生産する。RED陣営も毎ターン相当の収益かあり、次々と地上部隊を投入してくるので、中央を占領できても予想以上の反撃に手間取る。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 地図が縦に細長いので戦闘 可能な部隊が前線の部隊に限られる。スタックができるので、 高空/低空/地上と一つのヘックスに3部隊駐留させ、敵部隊 を確実に撃破していきたい。ロシアの兵器はあなどれないが、 スタック攻撃をおこなえば確実に有利に展開する。ロングボ ウアバッチなどは価格も安く、対戦撃戦闘にむいている。序 盤は特にそうだが、移動距離が長いので補給が途切れて航空 機か墜落しないように注意したい。地上部隊では補給車を必 ず生産しよう。ロシアの射程距離の長い兵器にも注意しよう。





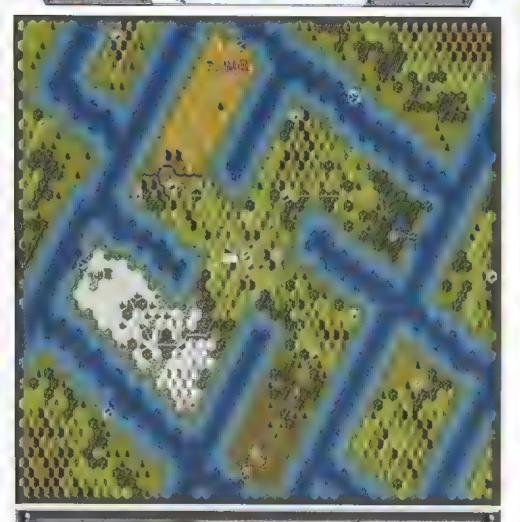
■ COMの戦略傾向 ▶▶▶ RED陣営側には空港施設がない。このマップルールはカスタム設定になっており、生産可能な首都からの距離は無制限だが、生産可能な空港施設は発生しない。初期の資金もBLUE陣営の半分にすぎず、最新鋭の兵器も量産ができない。下に侵攻するには道路も舗装されておらず、移動力を消費してしまう。中央付近でBLUE陣営と遭遇すると攻撃へりなどに苦戦をしいるりれる。自走ロケット砲などを多く生産する傾向にある。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 資金が日本より少ないのは戦略面でカバーできるが、航空部隊が生産できないのは相当分が悪い。しかしそこは、ロシアの攻撃的兵器を随時投入し補いたい。射程距離の長い対空/対地兵器で攻撃/迎撃してしまえば、日本の攻撃機やヘリボーン部隊もおそるにたらない。地上では、敵が密集しているので間接メガ攻撃で次々と撃破できる。あまり戦略的とはいえないが、補給車を隣接させ繰り返しメガ攻撃を行おう。対地ミサイル率輌は耐久力が低いので、前方に戦車/対空車輌等を配置し護衛するのだ。



# で ラビリンスの攻防

# 地形の変化に惑わされるな



# 戦域情報

推写性 🌲 中間報(

48×48

メッセージ 4人対戦用の小マップです。 条件は五分と五分なので、 あとはプレイヤーの腕次第。

地形情報 ドイツ国旗のマークと同形 の陸地が河川に囲まれている。卍型をした陸地に4つの陣営がひしめき合う。

開戦狀	况	)	レーリレ・ト	中	級		ター	-ン#	順	▶ 3	00	
	陣 営 名	生産タイプ	資金	思考	部隊数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	日本軍	日本	50000	侵攻重視	50	1	0	1	0	1	0	-
REC	アメリカ軍	アメリカ	50000	侵攻重視	50	1	0	1	0	1	0	-
OF EAST	ドイツ軍	ドイツ	50000	侵攻重視	50	1	0	1	0	1	0	-
( Tarana	イギリス軍	イギリス	50000	侵攻重視	50	1	0	1	0	1	0	-
4 <u>7</u>							7	6	5	2	0	

# 全陣営戦略傾向

BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶ 艦船は生産せず、地上と航空部隊だけのようだ。 輸送へりを使用すると確実に中央の空港×4/工場/町を支配できるのだが、より安全な作戦を好んでいる。序盤は敵の航空部隊が各陣営から飛来してくるので、空中戦になる。しかし資金が各陣営とも底をつくと地上戦へと状況が変化していく。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 河川は途中で途切れているので艦船は先には進めないが、戦闘が激しい序盤をのりきるには有効な手だてだ。資金が底をつくと、毎ターンの収入が少ないので高価な兵器を生産するのは難しい。当初の目標は、中央の空港/工場地帯を占領することだ。特に大工場は生産可能なので最重要拠点となる。

がな手がな兵也帯を

PED COMの戦略傾向 ▶▶▶ RED 陣営は都市を空爆してくる可能性が高い。 COM 陣営の中では、一番航空機を生産するようだがヘリの生産は少ないだろう。 資金が少ない 為か、特徴的な最新鋭兵器の生産が思いのほか少なく、他の陣営と互角の戦闘を繰り広げる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 

落価な兵器を生産したとしても、各陣営が接近しているので攻撃にあいやすい。かといって自陣の近くにいては利用価値もない。航空部隊はヘリで充分だろう。
地上では耐久度のある戦車を全面に押しだし、後方で間接攻撃をおこない支援しよう。

GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 雪景色のドイツ陳営をレオバルドが雪煙を上げ よ行する姿が想い描かれる。耐久度は高めだが、90式戦車やエイプラムスとの戦いはほぼ互角 だ、PzH2000の間接攻撃で数を減らし、そして戦車で攻撃するのが最も基本的な作戦だろう。

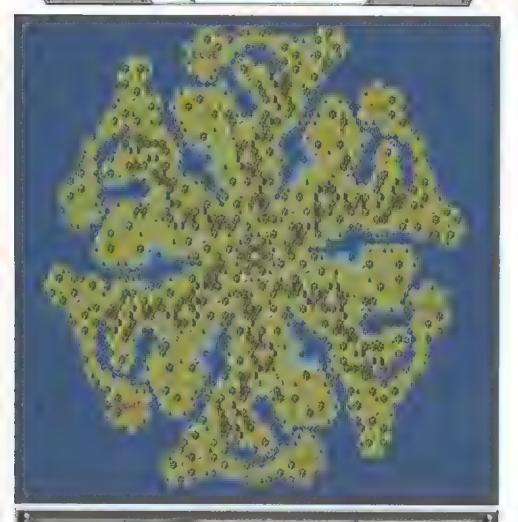
USERの戦略指南 ▶▶▶ 中央に到達する途中に中立の大工場がある。占領後はそこでも 生産が可能になる。前線に近い工場で生産を継続すれば、迅速かつ継続的に部隊を送り込むこ とができる。もし、工場が敵に占領されると勝利することは難しくなるので、絶対に死守しよう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 首都から上へ11ヘックス目の大工場を敵に占領されると、YELLOW陣営は降伏を申し出る。却下することも可能だが、1つの陣営でも落とすことができれば、その後の戦況は格段に好転するだろう。受託すればターン数がだいぶ省略できる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 地形や条件はほぼ同じとはいえ、攻略順番が最後なのは一番不利である。それを踏まえて作戦を練りたい。どうすれば、先に中央に到達している敵部隊を撃破できるか?または、より早く到達できる可能性は?と次のステップの作戦を立てられる。

# aleidoscope

# 未知の大陸を制覇せよ



◆ ◆ 中尉級(1) サイズ 64×64

メッセージーあなたの運命も万華鏡の

●6つの似た形をした陸地が 連なった、まるで万華鏡を 想わせる島。人が手を加えたのか、それと も自然の神秘が創り出した奇跡の大陸か。

開戦狀	兄 :	**	)	レールトオ	領旗力	Wil	12	ター	-ン ま	则限	▶ 2	00
	陣 営 名	生産タイプ	資 金	思考	部隊数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	BLUE	イタリア	15000	侵攻重視	30	1	6	2	1	2	0	-
	RED	スウェーデン	15000	侵攻重視	30	1	6	2	1	2	0	100
Dune Li	GREEN	インド	15000	侵攻重視	30	1	6	2	1	2	0	-
	YELLOW	韓国	15000	侵攻重視	30	1	6	2	1	2	0	-
	PURPLE	オーストラリア	15000	侵攻重視	30	1	6	2	1	2	0	-
	CYAN	南アフリカ	15000	侵攻重視	30	1	6	2	1	2	0	-
P. 9.							6	1	0	0	0	

# 全陣営戦略傾向

# COMの戦略傾向トトト

地上部隊と航空部隊は同じ割合で生産するよ うだ。航空機は攻撃機/戦闘機/攻撃へりを各 1種類程度生産するが、艦船はほとんどない。

USERの戦略指南▶▶▶ 生産タイプは イタリア軍で、兵種は多いとはいえないが、他 **仲営も同規模の生産タイブだ。中央の都市地** 帯も重要だが、対岸の敵陣営も容易に占領で さる。対地ロケットを装備した輸送へりで兵員 ♠ 輸送しよう。輸送時以外の戦闘も可だ。

# COMの戦略傾向▶▶▶

「師営中で唯一、空母を生産できる。「ゴルシ コフ改」の生産は実際に確認できた。しかし 价艦まで生産しないようで孤立した状態だった。

USERの戦略指南▶▶▶戦略の中心と なる空母だが、今回のような島ではいまいち 活用しにくい。価格も考えものだが、COMの ように空母を無防備にさらすわけにはいかない。 そのため僚艦を生産しさらに資金がかかる。 結果的に、空母は生産しない方がよいだろう。

# PURPLE COMの戦略傾向 >>>

生産タイプは西側のアメリカ寄りだが、兵種は 充実しているとはいえない。航空機はF-111 やF/A-18ホーネットを中心に展開する。

USERの戦略指南▶▶▶兵員輸送へリ で敵都市/施設の占領をしようとすると、敵陣 地上陸にたどり着く前に敵航空が集中的に攻 なしてくるだろう。占領耐久度の設定がある ので、占領にも数ターンを必要とする。輸送 ヘリには護衛機をつけ、わずかなスキをつこう。

# ■ RED \* COMの戦略傾向 ▶>▶

隣のBLUE/GREENには航空機で侵攻するが、 輸送へりを送ろうとはしない。迎撃能力も高 い要撃機のヤクトビゲンはかなり手強い。

USERの戦略指南▶▶▶この地図上で は大工場が存在しない。地上部隊が補充をお こなうには首都に戻らなければならず、あまり にも非効率的だ。損害をうけた部隊は他の損 客を受けた部隊と合流しよう。5車両だった部 隊周士が合体すれば無傷の1部隊ができる。

# COMの戦略傾向トトト

生産タイプは韓国で、地上部隊の兵種は平均 以上の充実ぶりだ。主力戦車のKIAIを中心 に展開する。対地ミサイル車輌も強力な存在だ。

USERの戦略指南▶▶▶全陣営、部隊 数が30と、低めに制限されている。各陣営と も遅からず30部隊生産する。同じ部隊数で は兵器の性能が、勝敗の大方の行方を決める。 資金が貯まりだしたら、戦力にならない部隊を 解散させ、高価な部隊を生産しよう。

# COMの戦略傾向トトト

特別変わった行動は見られない。他の陣営同様、 中央をめざし地上部隊が展開していく。航空 戦は迎撃能力がないので苦戦の模様だ。

USERの戦略指南▶▶▶中立都市はち ょうど6都市あるので、一つは占領したい。し かし占領できても奪還されては意味がない。 中央で敵部隊同士が戦闘を行い、弾や台数な どを消耗したのを見計らい中央に侵攻すれば、 損害を少なくし、戦力も維持できるだろう。

# 108 Runt of Port

河のごとくやがて大海へ



取或情報 -	◆◆ 中財経(1) サイズ 64×64
メッセージ)	地形情報 海に向かい、いくつもの川が流れている。川によって地域は分断されているので、地上部隊の移動には時間がかかる。

川川戦状	]	レールトフ	大戦略	Wil	12	ター	ン第	リ限	<b>»</b> [9	99		
	障営名	生産タイプ	資金	思考	透射器	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
MLUFIN	BLUE	イギリス	40000	侵攻重視	30	1	0	1	0	0	0	-
- PERMIT	RED	ドイツ	45000	侵攻重視	30	1	3	1	0	1	1	-
PREM	GREEN	フランス	55000	侵攻重視	30	1	2	1	0	1	1	-
	YELLOW	ロシア	40000	侵攻重視	30	1	1	1	0	0	0	-
<b>一种</b>	u.ii						24	3	3	1	16	

# 个陣営戦略傾向

・BLUE・COMの戦略傾向 ▶▶▶ 資金的にはGREENとかなり差があるが、地形的 は、は一番有利だ。山が隔てているのでYELLOWもほとんど攻めてこれない。なのでGREEN攻略、身念できる。歩兵はあまり生産しないので、中立都市/空港の占領が遅い。主力戦車のチャレンジャーや、攻撃へりのWAH-1を主体に展開する傾向にある。



FED ○ COMの戦略傾向 ▶▶▶ 首都右下の方面にも中立の建物が多いので、索 
め師認のためか部隊が移動する。そして、下へ移動してくるYELLOWの部隊と遭遇することも
あるようだ。重要な移動経路の橋を爆破されてしまうが、修復活動はかなり遅い。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 序盤に中立都市/空港を占領するには、輸送へりが適している。 ・体くにいくとへりの燃料も尽きるので、兵隊に占領活動をさせている間に補給をし、また兵員を けいに戻ろう。」」は上流が浅瀬だが、下流は深いので車両が移動できないので注意しよう。

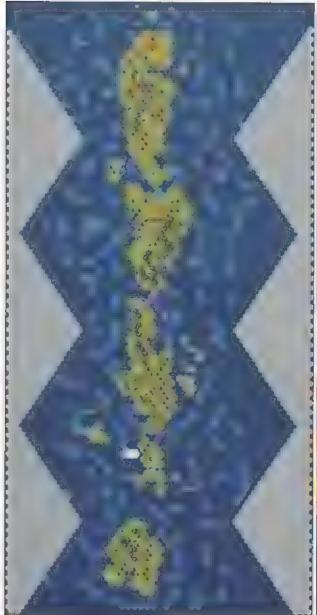
GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 海に面しているので港で艦船が生産できる。空 四「クレマンソー」の生産が確認できた。湿地帯と川か実質東西を一分しているので、BLUEの 方向に侵攻する。BLUEもほぼ全兵力を南下させてくるので、激しい攻防戦になる。

USERの戦略指南 → → 本手にREDなどとの戦闘に兵力をさくと、BLUEにスキを与えてしまう。REDもYELLOWとの攻防で手一杯なので、BLUEとの戦いに集中したい。しかし、BLUE以外から全く攻撃がないわけではないので、防御できる兵器だけは配置しておこう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 序盤は、各陣営の航空機が飛び交う。基地に戻る のに必要な燃料を残さず敵陣営まで移動してくる場合もある。しかし単独行動に近いので大き は打撃は与えられない。こちっに迎撃する航空機がなくても、敵戦闘機は自滅し墜落するだろう。

USERの戦略指南 ▶▶▶ GREENの首都を攻撃する時には、海上の艦船で航空機を支援すると良いだろう。「キーロノ」などの迎撃エリアで味方の爆撃機等を守り、戦闘機で敵航空機を一掃した後に待機していた5編隊以上の爆撃機で首都を爆撃したい。

# 敵に有余をあたえるな



# 戦域情報

難易度 → ◆ ◆ ・ 大尉級(日)

サイズ 48×128

メッセージ 都会では既 に失われた

何かが、辺境の地には未だ 存在する…

> 上下に小さ い島が4鳥

連なっている。上の3島は 浅瀬つづきだが、下の島だ け海が隔てている。



# 川戦状況

ルール▶ カスタム ターン制限▶ 999

陣 営 名	生産タイプ	黄金	思考	部等数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
BLUE	オーストラリア	180000	侵攻重視	200	1	0	0	0	1	0	-
RED	北朝鮮	120000	侵攻重視	200	1	0	0	0	5	0	-
GREEN	南アフリカ	90000	攻防均等	200	1	0	0	1	3	0	-
YELLOW	イラク	90000	防衛重視	200	1	0	0	0	2	0	-
						25	1	2	9	4	

# 产陣営戦略傾向

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 唯一、完全に他の島と深海で隔てられている。条 (1的に不利な為か、 殿初の資金が一番豐富だ。 航空機を生産したいが空港はこの島 (小アンダ マン島) にはないので、揚陸艦で移動するしかない。しかし揚陸艦の数が足りなく部隊の輸送が 心いつかない。揚陸艦を護衛する艦船の生産も軽視しているようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 孤島で守りに適しているわけではなく 川まれたら即壊滅だ。しかし港は島の南側にあり、北へ移動するには 時間がかかる。生産は揚陸艦を守れる艦隊を最低限生産したい。次 1、楊睦艦でピストン輸送をし、YELLOWの島へ次々と上陸する。 重 外と防御は手薄なので、可能ならば唯一の空港を占領したい。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 北アンダマン島は4島中、一番大きい島だ。収入 面でも一番多い。環境面で一番有利で、REDの島に敵が上陸するのは困難だ。上陸してもすぐ に攻撃をうけてしまう。部隊は、島の南にある浅瀬からGREENの島へ上陸していく。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 港が多いが、艦船は多く生産する必要はなさそうだ。地上部隊は、 \*瀬を渡って南の扇へ次々と上陸できるからだ。敵の爆撃からも対空車輌で充分防ぐことがで さる。GREENは違かれ崩壊するが、YELLOWに占領されないように注意したい。

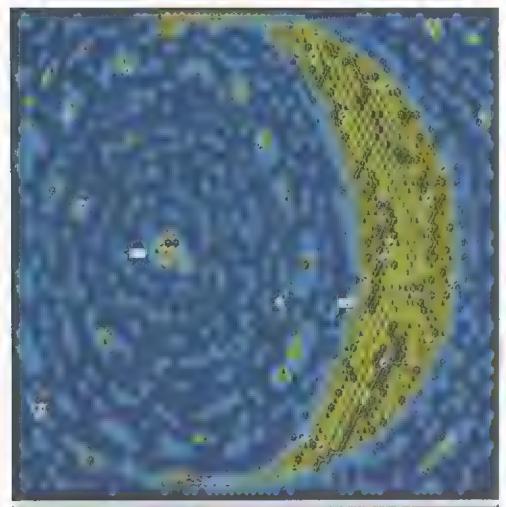
**JORGEN** COMの戦略傾向 ▶▶▶ 上下の島には浅瀬で上陸できるが、一番早くに 滅びる可能性がある。理由は明確で、上下の陣営から挟まれるからだ。YELLOWとBLUEの間 は海が隔てているので、YELLOWの軍隊はほとんどはこちらへ侵攻してくる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ COM相手なら充分勝利できる。まず速攻でREDを攻める。中 立意からも上陸できるので、輸送艦で満載し輸送しよう。北アンダマン島の大工場を占領後も、 さらに増援を送り続ける。REDを占領できれば、他の陣営攻略は容易だろう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ GREENは上からのREDの攻撃で手一杯で、 YELLOWIGREENの島(中アンダマン島)に容易に上陸する。BLUEの侵攻は遅く、その間に 左右の小さな孤島を占領する。南の島でBLUEと遭遇するだろう。

USERの戦略指南 ▶▶▶ YELLOWは条件的にREDと同レベルで有利だ。唯一の空港を 支配できるのが最大の利点。敵航空機が全く存在しないので、対地/対艦の攻撃機/爆撃機の生 産に集中できる。艦船では空母が生産できないので、給油機で航空機を補給支援したい。

# 



# 戦域情報-

望むのか…。

**選売費 ・・・ 批別級(\*\*\***)

メッセージ あなたは艦隊決戦を望む のか、それとも陸上決戦を 望むのか、はたまた航空機による決戦を 地形情報 三日月の大陸の上下に両陣営の首都がある。その先端の中間地点に、生産可能な空港がある島が浮かぶ。

開戰狀況				U—JU ▶ <b>「</b>	中級		ター	ン制	リ限	▶ I	00
	陣 営 名	生産タイプ	, 岗 金	思考	部隊数首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	BLUE	アメリカ	300000	攻防均等	100 1	1	1	0	1	0	-
REG. H	RED	ロシア	250000	攻防均等	100 1	1	1	0	1	0	-
472			1			11	9	8	8	6	

# 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ BLUEの方が資金が豊富だ。 艦船では高価なアイオワも生産していた。空母も生産するが、COMは地上戦で勝利しようとしているので、動きは鈍い。生産した航空機は、REDと違い地上部隊にあまり加勢しない。次々と空港を飛び立つと、島の左側を経由し、敵首都の方へ向かっていく。攻撃ヘリも片道の燃料のみで、突撃していく場合がある。しかし墜落する以前に敵戦闘機に撃墜され、ほとんど反撃もできなかった。

USERの戦略指南 ▶▶▶ このマップは海戦で挑めば 20ターン以内で終結する。最新鋭の空母ジョージ・H・W・ブッシュを生産したいところだが、高額なのでキティーホークに とざめておこう。そうすれば同じ額で2隻生産できる。さらに イージス巡洋艦と駆逐艦に酸衛をさせたい。空母にはトムキャットロとイントルーダあたりを満載する。敵航空機は巡洋艦/駆逐艦/戦闘機/要撃機で落とす。敵首都まで近づいたら、 以撃機×6程度の編隊で首都のみを集中的に爆撃する。敵対 空兵器はほとんど配置されていないので障害は少ない。





COMの戦略傾向 ▶▶▶ 初期資金が多いので空母や巡洋艦を同時に生産する。空母は1種類しかなく艦載力はアメリカに劣るが、戦略の要だ。航空機も序盤は、毎回生産枠を全て使用するようだ。地上戦も想定されているため、爆撃機の生産割合も多い。中央の島へ、兵員搭載へりをすぐには送らない。生産した航空機の半分程度は、地上部隊の支援のため行動を共にするようだ。COM同士だと条件が同じなので、懸着状態になり全ターンを終えてしまうだろう。

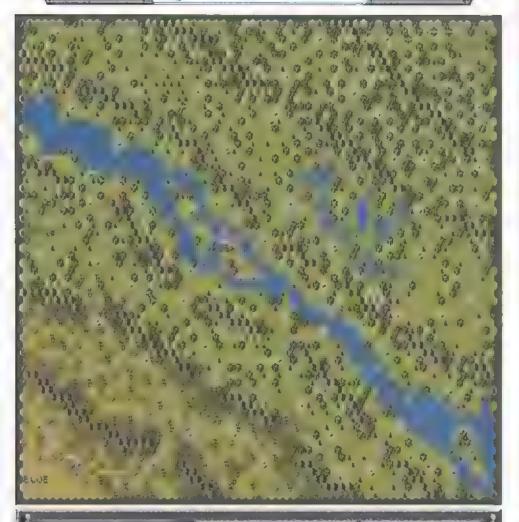
USERの戦略指南 ▶▶▶ 条件は赤陣営も同じだ。同じ 作戦をとればCOM相手に短期で勝利できる。BLUEの補足 歴明にもなるが、序盤は必ず敵の航空機が首都付近に飛来するので、射程の長い対空兵器を配置しておこう。また中央に ある島も制圧したい場合は、ヘリに兵員を搭載し早めに行動 すれば、簡単に占領できる。地上部隊を展開させる場合は、

日月大陸の真ん中辺りに大工場が建っているので、そこを制光したい。COMは基本的に地上部隊で展開してくるが、この大工場も早めにヘリで兵員輸送すれば確実に制圧できる。



# Feces Across

(山脈の間から剣となり侵攻せよ



# 戦域情報

難易度 ●◆◆ 大尉級(H)

サイス: 64×64

メッセージ 大河を挟んで対峙する6つ の国々。均衡していた力と 力の危ういバランスがついに崩壊する。 地形情報 中央を大河が流れPURPLE とCYANが両岸に架かる橋を支配している。山が多く、その影響で交通の便は悪い。

開戦状	況·	**********		U—JU > 2	大戦略	MIN	12	ター	-ン#	収	▶ 2	00
	陣 営 名	生産タイプ	資金	思考	部隊拉	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	BLUE	アメリカ	30000	侵攻重視	40	1	3	1	0	0	0	-
	RED	ロシア	35000	侵攻重視	40	1	4	1	0	0	2	-
	GREEN	イタリア	35000	侵攻重視	40	1	4	1	0	0	2	-
Charles Com	YELLOW	インド	40000	侵攻重視	40	1	2	1	0	0	2	-
PURPLE	PURPLE	イスラエル	30000	侵攻重視	40	1	5	1	0	0	9	-
CYAN	CYAN	日本	40000	侵攻重視	40	1	2	1	0	0	4	-
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							35	4	4	0	0	

# 全陣営戦略傾向

# BLUE COMの戦略傾向 トトミ

| 神営の位置は左下隅で、背後から攻められる ことがないので優勢だ。舗装道路が右にのび ていてそれに沿って地上部隊が展開する。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 始めにGREEN を攻略したい。生産できる部隊に制限があるので、多少高くても性能の良い兵器を生産したい。やはり、ヘリより高い山の上も行き来できる航空機がよい。爆撃機と戦闘機で地上部隊を支援すれば、難なく占領できるだろう。

# GREEN COMの戦略傾向トトト

最下位をあらそう不利な条件だが、川が上の 対岸とを隔てているので、実質攻めてくるの はPURPLEだ。BLUEへの侵攻部隊は少ない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ BLUEとは 道路が直線ではないので、地上部隊で攻めるには時間がかかってしまう。しかし首都 (青)の防御は比較的に手薄なので攻撃機×5以上で一気に爆撃すれば3ターン前後で破壊できる。地図の左隅を下り発見されないのが条件だが。

# PURPLE COMの戦略傾向▶▶▶

条件的に最悪だ。全ての陣営から攻撃をうける。 特別資金力や軍事力があるわけではないので、 COMの場合通常だと最初に壊滅する。

USERの戦略指南▶▶▶ 大戦略ファンでCOMと対戦するなら、PURPLEをあえて 選択したい。状況はGREENを落としても、あまり良くならないので、隅のYELLOWを占領 したい。収入も倍になり、守りから攻撃に転じることが可能だ。次の攻撃目標はREDだ。

# ※RED ● COMの戦略傾向▶▶

山以外にも湿地帯があり攻守に適した陣営といえる。道路は中央とGYANにのびているが、地上部隊の大部分が中央方面に侵攻していく。

USERの戦略指南 ▶▶ 中立都市を次々 と占領し、怒濤の勢いで敵陣営を総なめして いきたい。手始めにはやはりYELLOWか CYANだろう。首都破壊に成功しても、都市 は全て中立になるが、機撃機と戦闘機で山脈 の陰(黄首都上)から一気に爆撃したい。

# 【 COMの戦略傾向 ▶▶▶

YELLOWも地上部隊を主体に展開していく。 道路は、PURPLEへのびているが途中で REDとも遭遇し、三つどもえの激戦になる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ PURPLEを落とすのは容易だが得策ではない。わざと延命させ、対庫の陣営の相手をしてもらおう。その間にREDを攻めたい。右側から上がると、時間がかかってしまうので、左の道路を上がる。路か狭いので爆撃機で地上部隊を掃討しよう。

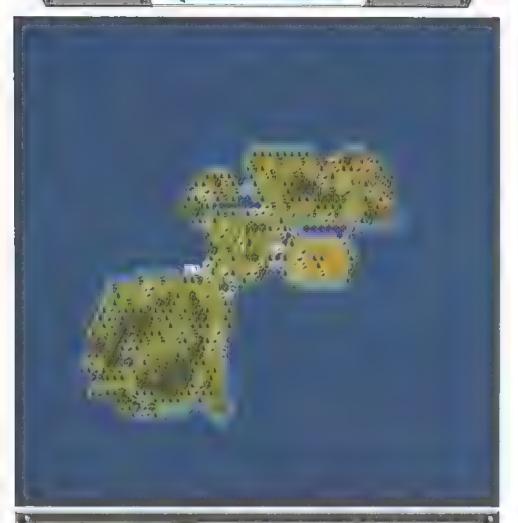
# GYAN COMの戦略傾向▶▶▶

YELLOWより優勢だ。近くに敵陣営がないので戦闘になりにくい。川の上へ部隊は展開していくようだ。いずれは青/赤/紫と遭遇する。

USERの戦略指南▶▶▶ あまり部隊を展開させないで、赤/黄/紫輝営、下は青/緑/紫輝営が互いに消耗するのを待ちたい。ある程度の都市だけは支配し、近づく敵部隊のみを撃破しよう。その間に兵力を増強し、一気に手頃な陣営に流れ込む作戦が良いだろう。

# Campaign

長期戦は必至の激戦島



# 戦域情報

きません。

メッセージーやはり、大戦略といえばこ

のマップをはずす訳にはい

世界市

中中中 医神经小科

広い海にひょうたんのよう な形をした島が浮かぶ。島 には、建物が多く建てられている。

THE SALVEY

ルール▶ カスタム ターン制限▶ 999

認材数 首都 都市 空港 工場 港 陣 営 名 生産タイプ 100000 侵攻重視 999 1 BLUE 日本 10 3 5 RED ロシア 200000 侵攻重視 999 1 12 420 2 23 6 11 3 7

# 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 島の西南部に広い平野を持つBLUEは、 大量に兵器を生産・展開できる。ただ、3本ある道路のいずれもが 島の中央部で合流するため、合流地点で渋滞になりがちだ、資金は REDに比べると開始当初こそ少ないが、保有都市が多いために安 定した収入があり、序盤から多様な兵器を生産してくる。首都付近 に軍港を3つも抱えているが、イージス艦などの生産をおこなう可 能性は低い。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 開始当初の軍賃金は、RED の半分ではあるが、高価な聡船の生産を行わなければ、そう そう資金の枯渇に悩む心配はない。1ターン目から地上部隊 を中心に生産しよう。序盤は島の中央に位置する大工場の制 IFが急務となる。REDと違い、補充を行える工場が他に存在 しないためだ。4~5ターンで島の中央部に到達できるはずだ。 REDも時をおかずに到達するため、この付近で激戦になる。 川撃ルートの狭いこのマップで、電子戦機の「妨害」は多大 な影響を与えるので、上手く活用したい。

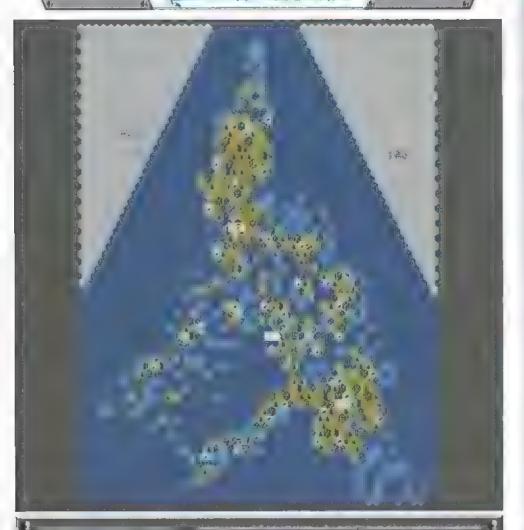




COMの戦略傾向 ▶▶▶ 豊富な資金を背景に航空戦力を途切 れることなく投入してくる傾向がある。要撃機、爆撃機等を使った 直接攻撃はもちろん、電子戦機による索敵妨害も積極的に行ってく るようだ。地上兵器も対空・対地と偏りのない生産を行ってくる。生 産タイプはロシアであるため、性能も高い。特に索敵圏外から攻撃 を仕掛けてくるロケット兵器には気を付けたい。また、「特殊部隊」 は対空・対地とも攻撃力が高く、予想外のダメージを被ることがある。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 初期資金は豊富だが、周辺に 都市が少ないために毎ターンの収入が少ない。最初は歩兵 を中心に部隊を編成し、島中央部の都市制圧を積極的に押し 進めたい。BLUEより有利なのは、補充を行える大工場・航空 単地が、より近い位置に存在することだ。中央部を挟んだ2 つの小島に存在する航空基地を結んだラインまで早めに部 際を展開させ、確実に補充を行える体勢でBLUEの侵攻を迎 えたい。中央の大工場を押さえることができれば、補充の効 かないBLUEを徐々に押しかえすことができるだろう。





更なる進算への重要拠点 として、フィリピンの島々を

1

制圧するのだ!

フィリビンの島々が終結し た島国マップである。陸地 は少ないが、浅瀬で行き来が可能な島も 多い。

ルール▶ カスタム ターン制限▶ 99

随 営 名	生産タイプ	資 金	思考	部隊配首都	多都市	空港	工場	港	施設	C
BLUE	日本	90000	侵攻重視	100 1	0	0	0	1	0	
RED	ドイツ	180000	侵攻重視	100 1	0	1	0	1	0	
GREEN	イタリア	60000	防衛重視	100 1	0	1	0	1	0	
					34	4	0	6	0	

# 陣営戦略傾回



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 開始時の予算はそれなりに潤沢では あるが、スタート直後は航空基地を持っていないため、侵攻の出足 が鈍い。2ターン目からREDとGREENに上下から航空機による猛 攻をしかけられる。この状況では、ほとんど防戦一方といった様相だ。 セブ島の空港を占領して、優秀な航空機の生産にごぎ着けても、す でに制空権は他陣営に握られている可能性が高い。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 最初は守りに徹するしかない。 開始 すると、南北から続々と航空機が飛来してくる。まず首都の周りを射 代の長い対空車輌で固め、可能な限り速やかに歩兵で周辺の都市・ **空港の制圧にあたりたい。航空基地を占領したら、要撃機を生産し** 対学車輌の支援にまわそう。守りに徹し航空機を撃墜し続けていると、 いずれRED/GEEEN両陣営とも攻撃の勢いが弱まるだろう。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 航空機を大量生産し積極的に南下を試みるが、 「摩タイプがドイツなので、数の割にはそれほどの脅威ではない。BLUEの倍という初期予算の いいか周辺都市の制圧はあまり積極的には行わないが、輸送へりを頻繁に送り込んでくる。次第 ト、資金が尽きて守勢に追い込まれると、もろさを露呈するようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 初期予算も多く、首都の北方の都市 群を制圧すればターン毎の収入にも事欠かない。戦術としては、 COMと同様に大量の航空兵器を南下させて、BLUE首都周辺の制 空権を奪ってから、ヘリや揚陸艦による正面占領をはかる。BLUEの 航空機使用を阻止できれば、作戦はさらに容易になる。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 初期予算が一番少ないが、周辺に数多くの中都 GREEN 市があるので、これらを制圧して予算を確保すると中盤以降も攻撃を継続できる。基本的には 北へ向けてヘリや戦闘機を中心とした航空部隊を送り込んでくるようだ。 兵器の性能はBEDを 下回るが、戦闘機「タイフーン」は射程距離が長くて優秀だ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ まず無理な優攻は差し控えて、戦力 の集結を待とう。北方のREDとBLUEがつぶし合いになるため、さ しあたり攻撃を受ける可能性は低い。狙いとしては、島の北側に防 空網を形成しつつ、セブ島/レイテ島の空港をヘリポーンで占領しよ う。スキがあればBLUEの首都を直接狙うのもありだろう。

# 14 上によるは、攻撃は最大の防御なり



# 戦域情報

難易度 ● 少佐級(G) サイズ 64×64



隣国の危機に、日本は自衛 隊の海外派遣を決定した。 地形情報 北海道とロシアの東海岸一帯である。干島列島は浅瀬でつながっており、カムチャッカ半島にも上陸できる。

問戰狀	况	en e	)	レーリレト「	中級	ターン	制限▶ 100
	陣 営 名	生産タイプ	貞 金	思考	西黎数首都 部市	5 空港 工場	港施設同盟
	北部方面隊	日本	300000	防衛重視	100 1 0	1 0	1 0
nen i	反政府組織	ロシア	600000	侵攻重視	100 1 0	1 1	1 0 -
	ロシア軍	ロシア	200000	攻防均等	100 1 0	1 0	0 0
THE TOTAL PROPERTY.					33	8 8	8 5

# 个陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 思考ルーチンが防衛重視ということもあって、ゆっくりとしたペースで進撃する。生産した地上部隊を千島列島の浅瀬に沿って北進させ、カムチャッカ半島に上陸しようとする。移動コストを多く消費するのでREDと遭遇するころは燃料も残りすくない。弾薬の補給体制も悪く、90式戦車が機銃で戦う場面も少なくなく見られた。機銃の弾さえ尽きる悲惨な部隊も…。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 海上 (浅瀬) を移動するので、地上部隊だけでは時間がかかりすぎてしまう。ゲームが始まったら、まず輸送ヘリを大量生産して歩兵を積み込んでいきたい。目的は、カムチャッカ半島にある中立大工場を中心とするエリアの制圧だ。GREENより先にここを押さえてしまえば、大工場で地上部隊を生産可能になるので、千島列島を縦断する必要はなくなる。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 3陣営中最大の初期予算を持っているが、首都 周辺に空港か1つしか存在せず、狭い地形も影響し南方・西方ともに侵攻速度が違い。ゲーム序 盤に空母や巡洋艦といった高価な海上部隊を何隻も生産するので、10ターン後には予算不足 におちいる。そうなると最初の勢いは見られなくなってしまう。

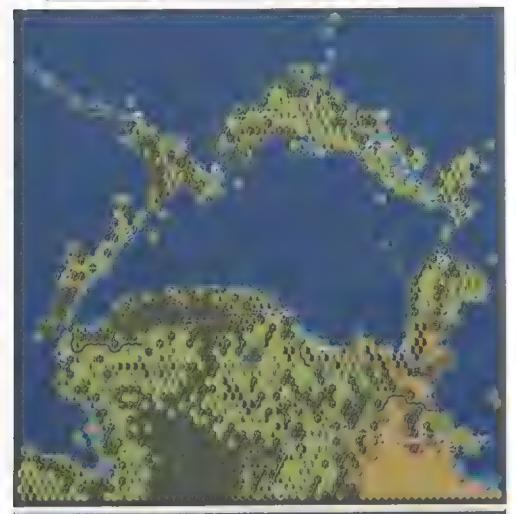
USERの戦略指南 ▶▶▶ 予算の多さには驚かされるが、担当してみると難易度の高さに頭を抱えてしまう。首都近辺を除けば、生産拠点はいずれもはるか遠方で、特に空港がまったく存在しないのが厳しい。空母を1~2隻生産して補給体制は整えたい。そしてカムチャッカ半島の工場を早めに押さえて、BLUEの進撃を食い止めよう。



GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 東 (RED) への進撃ルートが1本しかないため、 道路が大渋滞してしまう。そのためREDとの戦闘は先端のみで発生し小規模な様相だ。同盟軍 として、大きな成果は上げてくれそうにもない。生産タイプがロシアで、地上部隊の性能は高い のだが・・・。序盤は軍港がないので、艦船の生産もできない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 道路が河川と山に囲まれているため、 REDと同じく侵攻に一苦労する。目標としては、まずマダガン周辺 の都市を手に入れ、その後部隊を集めて東を目指すというのがセオ リーだ。輸送ヘリを使うと山地に邪魔されるため、兵員の移動には輸 送機を投入するといい。多数のRED艦船は間接攻撃で爆撃したい。

# 15 単二 事力 発



# **戦域情報**

TAT BAXBA

メッセージ GREEN軍が、PURPLE軍 とCYAN軍に隣接している

為、圧倒的に不利な状況にあります。素早く援護に向かうのが得策に思えますが、。

地形情報 地形は日本海を中央とした アジア地域になっている。 ロシア領内には、広大なツンドラが広がる。

川戦状	况: -	ماریندم به ساوه ها		         	中	級		ター	ン滞	削限	<b>)</b> 2	00
	障営名	生産タイプ	資金	思考	部球数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
THE	自衛隊	日本	60000	防衛重視	200	1	0	1	0	1	0	•
	中国軍	中国	70000	侵攻重視	200	1	1	1	0	1	0	
	韓国軍	韓国	50000	防衛重視	200	1	1	1	1	1	0	•
-	ロシア軍	ロシア	80000	侵攻重視	200	1	0	1	0	1	0	
PURPLE	北朝鮮軍	北朝鮮	40000	侵攻重視	200	1	2	1	0	1	0	•
and the same of	アメリカ軍	アメリカ	80000	攻防均等	200	1	0	1	0	1	0	•
Lipsen.				1			26	11	7	10	1	

# **企**陣営戦略傾向

# BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶

「YANと共同で航空機によって、YELLOW/ PURPLE方面に攻撃を仕掛ける。同盟軍で 日本にない兵器を生産できるのが心強い。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 首都の右側は、 CYANが邪魔で地上からの進軍は適さない。 ♥い同盟国のGREENはかなりの善戦を見せてくれる。BLUEとしては、北海道の千歳空港から10部隊以上の攻撃へりと兵員へりで奇いた、YELLOWの首都を占領したい。

# GREEN COMの戦略傾向トトト

隣接するPURPLEに比べ兵器の性能は上だが、 REDの圧迫のために陸戦では苦戦を強いられる。首都付近からはあまり移動できない。

USERの戦略指南→▶▶ 序盤から2陣営の共同攻撃を受け、戦いは非常に苦しい。 戦車を前線に押し立てて壁にしつつ、距離をあけてロケット兵器を運用し、密集傾向にある敵の地上部隊を徐々に削ってゆこう。航空機では迎撃か、同盟軍の残敵処理に徹したい。

# PURPLE COMの戦略傾向 ▶▶▶

REDの支援を受けて、GREENとの戦いを終始優勢に進めてゆく。攻撃は積極的であり、密集時の間接攻撃は意外に侮れない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ GREENと隣接しているが、序盤にこそ勝機がある。 開始早々攻撃へりを大量生産し、 GREENの部隊を力押して潰してしまおう。 成功しGREENを占領できれば予算規模は他国の2倍になる。 安価な兵器の大量生産で優位に戦いを進められる。

# ■RED COMの戦略傾向 ▶▶▶

PURPLEと共同で、GREEN首都方面に進撃してくる。航空機・地上部隊が大部分で、ごくわずかながら艦船も生産するようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ PURPLEが盾となっているので、敵は侵攻してこない。 兵器の価格は全般に安めなので、戦闘機でPURPLEを支援して、数でGREENを圧倒しよう。 その後は、攻撃ヘリを運用して九州方面から徐々にCYANを駆逐してゆけばよい。

# COMの戦略傾向 >>>

地上部隊は道路沿いに右へ向かう傾向にあるが、航空機は主にBLUE方面に飛来する。初期に艦船を生産し、ユニット数は少なめ。

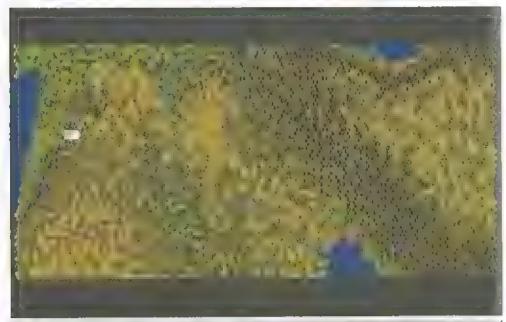
USERの戦略指南 ▶▶▶ 右は放っておいても同盟軍が戦いを優位に進めるので、航空機で直接BLUEと戦いに臨みたい。ユージノサハリンスク、干歳方面の空軍基地を早めに押さえ、こまめに補給しながらBLUEの息切れを待てば、比較的条に戦いを進められる。

# WAND COMの戦略傾向▶▶▶

生産タイプがアメリカで、性能は高いが同盟 国に挟まれて地上部隊はほとんど移動しない。 航空機で主にPURPLE方面に侵攻するようだ。

USERの戦略指南▶▶▶ 左右を味方に 挟まれ、守るにはいいが地上からの侵攻には 厳しい位置だ。序盤は少しでも多くの中立都 市を占領して資金を稼ぐようにしたい。収入 源を確保できたら、航空機を中心に生産し、 GREENの部隊を空から支援しよう。

# 16 非常な時ほど知的に動け



# 戦域情報

進男妻 化光芒级体

#47 ISBNE

メッセージ 荒涼とした大地。生きてい くために少ない海岸線を 述り、壮烈な死闘が繰り広げられていた。 地形情報
異なった地形が入り組んだ複雑な大地が広がる。少な

い海上と、幹線道路が特徴的だ。右側には 高い山が、REDを守るようにそびえる。

開戦状	况			U—JU ▶ 🗷	大戦略	WIN	2	ター	ン制	順	▶ 5	00
	随 営 名	生産タイプ	資金	思考	邮献数	首都	都市	空港	工場	港	施股	同盟
BLUE	BLUE	ドイツ	12000	侵攻重視	50	1	10	3	3	1	3	-
	RED	中国	12000	侵攻重視	50	1	22	3	0	1	2	-
GREEN	GREEN	アメリカ	96000	侵攻重視	50	1	1	1	0	1	0	8
	YELLOW	イギリス	48000	侵攻重視	50	1	4	1	1	0	1	•
PURPLE	PURPLE	イタリア	20000	侵攻重視	50	1	9	2	0	0	2	-
No. 27							3	0	0	0	0	

# 上陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 勢力圏が広がりすぎているためか、 侵攻方向がバラバラで、特定の方面に兵器が集中することが少ない。 さらに侵攻速度もゆるやかなので、他の陣営に対しても中途半端な 攻撃で終始してしまい、「レオバルト2」もいかされてこない。全陣 営を相手にする地形に位置するので不利なのは否めない。 港も最 初から1つ支配しているが、GREENに早くに奪われてしまう。だが、 艦船はこのマップでは全く必要ないといってよい。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 四方を敵に囲まれる、不利な 州勢を逆転するには、手頃な陣営を定めて速攻するしかない。 自陣の首都周辺施設の占領は後回しにし、まずGREEN近辺 の大工場から地上部隊を大量に送りこんで占領したい。資金 が一番豊富なGREENに十分な生産をさせないためだ。そし て値都も占領できたら、次はRED陣営に侵攻したい。都市/ Ψ物が分散しているREDは戦力も分散しているので占領し ていくのは容易はなずだ。ただし、幹線道路上の建物は地上 州隊の進路ともなっているので、手こする可能性もある。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 偵察機を多方面に派遣し、地上部隊を大量生産 してGREEN方面に侵攻する。都市数が多く、兵器を次々に生産するため、侵攻を止めにくい。

GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 都市数は少ないものの、ありあまる初期予算を使って、積極的に攻撃を仕掛けてくる。地上部隊から爆撃機まで、生産ユニットは多彩かつ強力。

USERの戦略指南 ▶▶▶ ゲームを開始したら、川の北にあるBLUE都市群をまず制圧しよう。 予算さえ確保してしまえば、アメリカ型の生産タイプは接近するPURPLE、REDと互角以上の戦いが出来る。 たからの侵攻をなんとか防ぎつつ、次にREDを占領しよう。

COMの戦略傾向 → ▶ すぐ上のPURPLE方面に向かって侵攻するが、 戦雨に一貫性が無いために、押し切るところまでは持っていけない。 資金/兵器力ともに優位だ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 序盤の戦いはPURPLE-本に絞る。海岸沿いに、安価だが性能の高いチャレンジャーを中心に進撃し、攻撃へりで支援を加えながら早期にPURPLEを降伏させてしまおう。その後の大国BLUEへの侵攻は、同盟軍GREENとじっくり確実に進めたい。

PURPLE COMの戦略傾向 ▶▶▶ YELLOW、BLUEそれぞれに対して攻撃を仕掛けるが、強力な兵器が少ないため、脅威にはならない。また侵攻速度も早くはない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ すぐ下のYELLOWをまず潰したいところだが、PURPLEの兵器では正面切って当たるのは荷が重い。BLUEはしばらく侵攻してこないため、防衛に徹して兵力をたくわえ、敵航空機の勢いが減ったところで海岸の大工場制圧に乗り出したい。

# 沙龙大戦。西部編



# 戦域情報

雌易度 ◆ 中佐級(F)

サイス 128×128

メッセージ 連邦制が崩壊したアメリカ 大陸で主導権争いが巻き 起こった。西海岸を制覇するのはいすこか? 地形情報 リゾート都市のロサンゼルス、 サンフランシスコの地形が

がリアルに再現された。内陸部の都市は、 直線的な道路で結ばれている。

# 開單狀況

ルール ト 大戦略WIN2 ターン制限 ▶ 999

	輝 営 名	生産タイプ	資金	思考	部隊数 芭着	都市	空港	工場	港	施設	同盟
PLUE	サンフランシスコ			侵攻重視			2		1	0	-
	デンバー	アメリカ	35000	侵攻重視	99 1	6	1	1	0	0	-
No. of Lot, Lot,	アルバカーキ	日本	70000	侵攻重視	99 1	1	1	2	0	0	-
The same	ロサンゼルス	アメリカ	60000	侵攻重視	99 1	3	1	1	1	0	-
NURRIT	ソルトレークシティ	フランス	70000	侵攻重視	99 1	1	2	1	0	0	-
TYME	フェニックス	オーストラリア	45000	侵攻重視	99 1	4	1	1	0	0	-
The state of the s						30	4	3	0	0	

# 全陣営戦略傾向

# BLUE COMの戦略傾向 トトト

序盤は航空機中心に生産し予算を消耗する。 初期予算を使い切ったあたりから、安価な戦 中部隊の生産に切り替えるようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶目標とすべき は南方のYELLOWだが、アメリカ型の生産タイプであるYELLOWと1対1では非常に分が 悪い。ベーカーズフィールド付近で地上部隊 と接触するので、戦闘ヘリや間接兵器をうま く待機させ、戦車の性能差を埋めたいところだ。

# GREEN COMの戦略傾向トトト

主に北と西へ侵攻してくる。歩兵による都市 占領はあまり積極的に行ってこないが、その分、 他の地上部隊を多めに生産してくる。

USERの戦略指南 ▶▶ 中立都市が近辺に少ない。REDとは道路一本でつながっているので、遭遇する前に、エルバン等の都市を押さえて予算の増加を計り、充分な防御態勢をしきたい。そして西のCYANへは積極的に侵攻し、手強くなる前に首都を落としたい。

# PURPLE COMの戦略傾向 >>>

バランスよく兵器を生産してくるが保有都市 が少なく、ある程度の生産を行った後は進撃 ペースが落ち、首都周辺からあまり離れない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 首都からは四方に道が延びるが、まずはREDを相手にしたほうが後々楽だろう。 兵器性能がやや下回るので、できるだけまとまって部隊を進めたい。 GREENとの戦いで西方にスキができれば、一気にREDの首都に攻め入れることも。

# 7 RED € COMの戦略傾向▶>>

地図東端をひたすら南下してくる。生産タイプはYELLOWと同じアメリカ型だが、初期予算の関係か、やや地上部隊の比率が高い。

USERの戦略指南▶▶▶ 西と南のどちらに向かうにしても、敵首都近辺までは補給も難しい山道を進むことになる。やや近い位置にあるGREENから狙ってみるのがセオリーか。地上部隊がどうしても縦長の行軍になるので、航空機の支援が欠かせない。

# COMの戦略傾向▶▶▶

初期予算で航空機を生産させたあとは、地上 部隊中心の生産に切り替えBLUEへと進んで くる。兵器は高性能だが、ユニット数が少ない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 強力だが都市 不足が泣き所のYELLOWは保有都市の増加 が至上命題と言える。輸送ヘリでサンディエ ゴを中心とする南方諸都市を制圧し、北はベーカーズフィールドまで部隊を進めて、広い 平野部でBLUEを迎え撃とう。

# SYAN COMの戦略傾向▶▶▶

他陣営に比べ兵器の種類が少なく、積極的な 侵攻は行ってこない。フェニックス北方の都市 を制圧後は、そのまま停滞する傾向にある。

USERの戦略指南▶▶▶ 戦闘へりすら 持たないオーストラリア型の生産タイプで、 敵航空機に対しては常に苦しい戦いを強いら れる。YELLOWはあまり刺激しないようにして、 地上部隊で南北の両ルートからGREEN首都 を挟撃してみたい。

# であった戦・南部編

#### 夢眠る大地を手中に収めん



#### 戦域情報

メッセージ アメリカの資源庫である南 部を手に入れれば、新連邦

あを手に入れれば、 への近道になるだろう。 地形情報
が関いる

1 7 TE

前面に続き、アメリカ南部 の地形である。西部より内

陸部で緑地が多く高度が低い。また数本 の川が南北に伸びている

#### 川戦状況

ルール ▶ 大戦略WIN2 ターン制限 ▶ 999

	陣 営 名	生産タイプ	貿 金	思考	部等数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
all little	オクラホマシティ	中国	60000	侵攻重視	99	1	1	2	0	0	1	-
MELL	ナッシュビル	フランス	75000	侵攻重視	99	1	2	1	2	0	2	-
	タラハシー	イギリス	45000	侵攻重視	99	1	5	3	0	1	1	-
OLLEG	オースティン	オーストラリア	60000	侵攻重視	99	1	1	1	1	0	1	-
FURPLE	バトンルージュ	南アフリカ	80000	侵攻重視	99	1	2	1	2	1_	2	
CHAR	コロンビア	アメリカ	80000	侵攻重視	99	1	2	1	1	0	1	-
U py							18	8	5	1	3	

#### 个陣営戦略傾向

#### BLUE COMの戦略傾向 >>>

製造コストの安いBLUEは、航空機を次々と 生産し、YELLOW陣営へ侵攻してくる。東へ 侵攻する部隊は、散発的な小規模部隊だ。

USERの戦略指南▶▶▶大都市ダラスの資金を求めてまずは南下するのが最初の日標だ。YELLOWも同都市を求めて北上するが、武装はBLUE以上に貧弱だ。早めに輸送へりと占領要員をダラス周辺の大工場に送り込み、迎撃できる体制を整えておきたい。

#### GREEN COMの戦略傾向 トトト

保有都市が多く予算にゆとりがあるが、唯一の航空基地であるマイアミがマップの遙か南 東にあるため、陸空の連携に欠けるようだ。

USERの戦略指南▶▶▶ 保有都市の大 半が半島部にあり、奪われる可能性が少ない。 優攻方向に航空基地が全くないため、地上部 隊への航空支援が満足にできない。まずは、 補給車から燃料補給できる戦闘へりを展開さ せ、状況次第で高額な給油機も生産したい。

#### PURPLE COMの戦略傾向 ▶▶▶

航空機の兵種も少なく、生産されるのは地上 部隊が中心で、海岸沿いにYELLOW方面へ と戦事部隊を途切れなく優攻する。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 東への防備を かためつつ、西方のヒューストンを早々に占 領しよう。ここには航空基地と大工場がある ので、近くの首都 (YELLOW) を攻める拠点 となる。主力が北へ向かうYELLOWを南方 から奇襲できれば容易に占領できるのだが。

#### I RED / COMの戦略傾向▶▶▶

資金がある序盤のみ航空機も生産する。地上 部隊はナッシュビルから、東西両方へ侵攻して くる。南への侵攻は確認できなかった。

USERの戦略指南 ▶▶▶ メンフィス/アトランタ/モントゴメリーへ、早めに輸送へりを飛ばして占領しておくと、後の展開が楽になる。西と南からの敵の侵攻は遅いので、主に東のCYANに対して部隊を展開させよう。時折飛来する航空機にも、警戒はおこたるな。

#### COMの戦略傾向▶▶▶

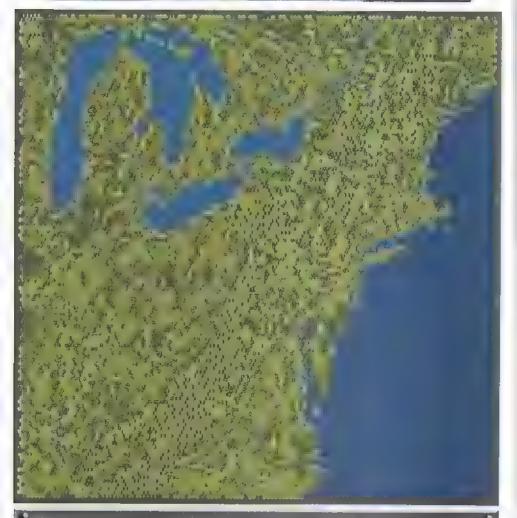
ダラス方面へ北上する傾向にあるが、生産タイプがオーストラリア型なだけに、遭遇する BLUE陣営の中国型にさえ苦戦する。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 優秀な兵器の 少ない生産タイプで状況は厳しいが、幸い YELLOWの周辺には、ダラス、ヒューストンと いう大都市が存在している。これらを他陣営 より先に制圧できれば、倍増した軍事予算に よって、数による優位を確立できるはずだ。

#### ●GYAN COMの戦略傾向▶▶▶

北東の平野に位置し、西部では山地を越えて REDと衝突しながら、南方では広く部隊を展 開させて保有都市の増加を計ってくる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 生産タイプの 優秀さを活用し、西から押し寄せてくるRED を山地で食い止めながら、手薄な南方で都市 の増加を目指そう。アトランタ、ジャクソンビ ルにまで歩兵を送り込むころには、ゆとりので きた予算でREDへの巻き返しを計れる。



### **戦域情報**

メッセージ」連邦が崩壊した今でも、ワ シントンはこの国にとって 重要な意味を持つ。この戦いを終わらせる

にはこの地を手に収めなければならない。

アメリカマップ最終章の東 部編である。ニューヨーク/

TOPY TOP

ワシントンや五人訓丁業地帯が再現され ている。

### 開戦状況

ルール ト 大戦略WiN2 ターン制限 ▶ 999

	障 営 名	生産タイプ	貞金	思考	部游牧	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	ナッシュビル	中国	35000	侵攻重視	99	1	5	1	0	0	0	-
	オタワ	フランス	60000	侵攻重視	99	1	11	3	1	0	0	-
J.B. T.	ボストン	アメリカ	45000	侵攻重視	99	1	6	1	0	0	0	-
-	シカゴ	アメリカ	40000	侵攻重視	99	1	5	1	1	0	0	14
	デトロイト	日本	38000	侵攻重視	99	1	9	1	1	0	0	-
DY AND	ローリー	イギリス	30000	侵攻重視	99	1	7	1	0	0	0	-
-	インディアナポリス	オーストラリア	40000	侵攻重視	99	1	8	1	1	0	0	-
							79	7	9	1	0	

#### 全陣営戦略傾向

#### BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶

山地への移動はあまりおこなわれず、北への 優攻が目立つ。陸上兵器の移動はゆっくりだが、 航空機はかなり遠くまで飛ばしてくる。

USERの戦略指南▶▶▶北へ侵攻して ORANGEを倒しても、その後にYELLOW・ PURPLEの双方を相手することになる。 むし ろDRANGEを壁役として残しつつ、東の CYANを攻めたい。ノックスビル周辺に部隊 を集結させたら東の平野部へ一気に攻めよう。

#### I FED COMの戦略傾向▶▶▶

初期の領有都市数が11と、7国中随一の国力 を誇る。安定した収入源を基盤に、GREENへ 地上部隊を中心に侵攻するようだ。

USERの戦略指南▶▶▶当初こそ優勢 だが、PURPLEの侵入を受けると収入が激減 しかねない。トロント・ロンドン方面へ防衛の ための部隊を派遣しつつ、オルバニーに向け て主力を南下させよう。山間部における地上 部隊の移動では、航空機の攻撃に注意したい。

#### COMの戦略傾向▶▶▶

生産タイプか優れているので、REDの南下に 対しても十分に広戦できる。部隊はウースタ 一からオルバニーへ向けて展開する。

USERの戦略指南▶▶▶要撃機で制空 権を確保し、地上部隊をオルバニー周辺に集 めて、侵攻してくるREDを撃破したい。また、 歩兵でニューヨーク等の大都市を制圧できれ ば、一挙にパワーバランスが崩れるだろう。

#### COMの戦略傾向・トト

地図では角に位置するため優位だ。すぐ南の ORANGEと激戦が繰り広げられる。

USERの戦略指南▶▶▶戦術はCOMと 同じで、ORANGEを早々に占領することにあ る。その後は、南のBLUEに対する防衛を行 いつつ、主力でPURPLEを叩いてゆこう。

#### PURPLE COMの戦略傾向▶▶▶

北東と南西へ部隊を分けて進撃する。周辺の 中小都市を占領して、勢力を拡大してゆく。

USERの戦略指南▶▶▶ 意外と敵に狙 われないので、慌てて侵攻する必要もない。 まずは湖周辺の諸都市に歩兵を送りこもう。 ピッツバーグを制圧すれば展開が楽になる。

#### **CYAN** COMの戦略傾向▶▶▶

ワシントン等の大都市に近いが占領作戦は後 回しで、西のBLUEへ地上部隊を送ってくる。

USERの戦略指南▶▶▶ BLUE以外は いずれの陣営も距離があるので、序盤は北方 の大都市群の占領に専念できる。後はYELLOW、 GREENの攻めやすい方から侵攻しよう。

#### COMの戦略傾向トトト

北からPURPLEとYELLOW、南からBLUE が首都目指して押し寄せる。攻める余裕はない。

USERの戦略指南▶▶▶敵航空機に対 してはレイビアを量産して対抗し、東の中立都 市を1つでも多く確保したい。生産タイプは攻 撃力が低いので、まずは迎撃体制を整えたい。

#### トラトラトラ我奇襲に成功せり



業易度 中休日(四

717 B4464

メッセージ 陸上での戦闘もできますが、 大量生産してみるのも面白いかもしれま

ハワイ諸島の真珠湾が舞台。 施設等の配置も再現されて いる。島中央では南北に道路が伸びている。

ターン制限▶ 100

, 30

障 営 名 生産タイプ 日本軍 日本

60000

侵攻重視 100 1 0

1 0 1 1 アメリカ軍 アメリカ 60000 侵攻重視 100 1 0 1 1 16 8 7 6 2

部域数首都 都市 空港 工場 港 施設 同盟

| 陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 首都から東西に部隊を分けて南下す るが、東側は車輌が走行可能なエリアが十分に確保できないために、 移動のペースは遅くなりがちだ。序盤は早期警戒機や電子戦機と いった高価な兵器を生産するが、あたりに制圧可能な大都市が存在 しないため、資金が乏しくなると、安値な兵器の生産に切り替わる。 その為、航空機による攻撃は継続性がなく散発的である。また、軍 港で艦船の生産は確認できなかった。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 侵攻ルートは海岸沿いの2コ ースに分かれる。南東方向のルートはカイルア湾周辺、南西 ルートはホイラー空軍基地を目標として部隊を進めたい。こ の時に重要な目標になるのが、ビローズ空車基地隣の大工場 である。ここを拠点にして首都攻略に勢いをつけたい。当然 REDも狙ってくるので、戦闘機を護衛に付けた輸送へりを送 り込んで、速やかに占領してしまおう。東部からRED首都に 侵攻する地上部隊は、この工場で生産すればよいだろう。地 上戦では間接攻撃車輌を多用し、戦車の進行を支援しよう。



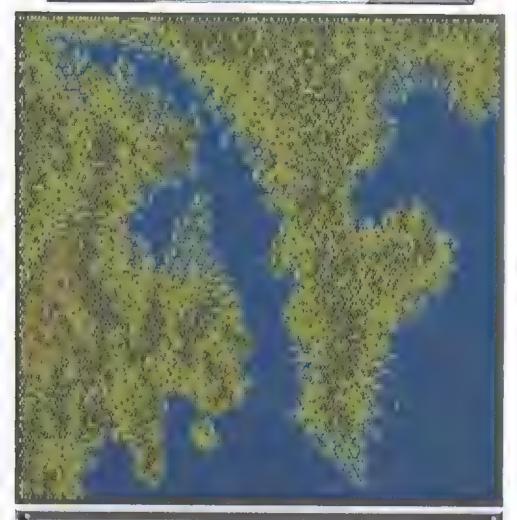


COMの戦略傾向 ▶▶▶ 初期予算はBLUEと同じだが、COM の場合は予算に余裕があると早期警戒機や偵察機といった機体を 生産する傾向にある。BLUEと戦闘が始まるあたりまでは地上部隊 はあまり生産しないだろう。ホノルル周辺を制圧してから徐々に部 隊を北へと向けてくるが、中立の生産拠点を占領する速度は遅い。 さらに個々の部隊がバラバラなので、遷選しても脅威的ではないよ うだ。ただ、戦闘機は強力で、BLUEの航空機の脅威となっていた。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 初期条件はBLUEと似ている が、REDの場合は周辺に多数の中立都市が存在しているため、 これらを占領してしまえばあっという間に大きな戦力差を生 み出すことが出来る。東の空軍基地を確保できれば、より制 空権を強固なものにできるはずだ。大工場で地上部隊を生 産し、クアロア岬あたりでBLUEの足止めをしておけば、さら に南一帯は自陣営が全域を支配できそうだ。ハレイワ近辺ま で進出したら、ホイラー空軍基地を生産拠点とした航空部隊 の支援と合わせて、一気に首都を落とせるだろう。



# **21** 中田 Peninsula 戦の神が再び目覚める



#### 戦域情報

武力衝突へと向かう。

議募責 ◆◆ 中佐級(F) サイズ 128×128

メッセージ 湾岸諸国は互いに権利を 主張し威嚇を繰り広げていた。第三国の仲裁むなしく、交渉は決裂し、

地形情報 海岸線は複雑に入りくんでいる。海岸沿いの道路と、

少ない幹線道路が首都同士を直線的に結ぶ。 半分近い部分が海上である。

#### 開戦狀況

ルール ト 大戦略WIN2 ターン制限 ▶ 999

	陣 営 名	生産タイプ	資金	思考	記錄数 首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	BLUE	アメリカ	100000	侵攻重視	99 1	2	1	0	1	1	
REC	RED	ロシア	120000	侵攻重視	99 1	4	1	0	1	2	-
	GREEN	ドイツ	200000	侵攻重視	99 1	3	1	0	1	2	-
	YELLOW	イギリス	180000	侵攻重視	99 1	7	1	0	1	5	10
	PURPLE	フランス	150000	侵攻重視	99 1	6	1	0	0	3	-
	CYAN	日本	180000	侵攻重視	99 1	3	1	1	1	2	-
-	ORANGE	イタリア	160000	侵攻重視	99 1	4	1	0	0	3	
MAGENTA	MAGENTA	イスラエル	140000	侵攻重視	99 1	1	1	0	0	3_	-
214						56	10	9	12	3	

### 全陣営戦略傾向

#### BLUE COMの戦略傾向 トトト

予算が乏しく積極的な侵攻は行えないが、兵 器自体は強力で、GOM同士では勝ち残り組だ。

USERの戦略指南▶▶▶ 速攻でPURPLE に侵攻し占領したい。要撃機の壁で航空機のは人を阻み、地上部隊を集中的に投入するのだ。他の陣営と戦いが激しくなる前に決めたい。

#### ■ GED COMの戦略傾向 >>>

「野か狭くなる辺りでORANGEと膠着状態」、陥る、艦船を生産することがあるようだ。

USERの戦略指南▶▶▶ ORANGEに 比べると兵器性能の優位さは明らか。密集す るORANGEを自走ロケット砲等で効率よく 減らし、地上部隊で正攻法で占領できそうだ。

#### GREEN COMの戦略傾向>>>

大部分の地上部隊が、山地を越えて東方面の MAGENTAへ向かう。少数は北へ進撃する。

USERの戦略指南▶▶▶初期予算が多く、ゆとりのある戦闘が可能だ。MAGENTA が送ってくる航空機を防ぎつつ南北へ歩兵を が、保有都市の増加に努めたい。

#### 【COMの戦略傾向▶▶▶

が以外のほぼ全方位へ、散発的に部隊を送り 出す。艦船を含む兵器をバランスよく生産する。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 守りやすく、自 分のペースで戦える。近隣の都市をおさえて 十分に兵力を蓄えてから、BLUEとの戦いに 飯弊するPURPLEを砂漠越しに攻めよう。

#### PURPLE COMの戦略傾向 >>>

BLUEの位置する南へ向かって攻撃を仕掛け 激戦になる。序盤に生産する航空機も多い。

USERの戦略指南 ▶▶ BLUEに比べ て初期予算が5万も多く、堅実に攻めれば序盤を確実に乗り切れる。CYANの南下に目を 光らせながらも、BLUEをまず攻略したい。

## COMの戦略傾向 トトト

北西から徐々に進出するか、近隣に敵国が存在しないため、兵力の増強に努められる。

USERの戦略指南→▶▶8カ国中最も 楽な戦いができる国。保有都市を増加させつ つ、南のPURPLEを目指そう。序盤に戦闘が 発生しにくく、ほぼ無傷で敵首都に殺到できる。

#### ■■■ COMの戦略傾向▶▶▶

REDが強力で、序盤から終始押され気味。地上部隊が首都付近に釘付けで、防戦一方だ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ REDを閉じこめ都市占領を防ぎ、じり貧に追い込みたい。序盤は防戦に努めつつ、西の中立都市を手に入れて確実に戦力の増強をはかりたい。

#### MAGENTA COMの戦略傾向トトト

南西からGREENの航空機が飛来するため、 若干戦力を製かれるが、主に北へと優攻する。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 3方を海に囲まれ、勢力拡大がやや難しい。 侵攻してこない ORANGEはひとまずおいて、半島を大きく回り込んでGREENを攻めよう。

## 22 Hoto Land War

知略を尽くし敵を惑わせ



#### 戦域情報

**能是加 • • 响炸运**化

メッセージ 敵国同土を上手く誘い込んで戦わせ、両軍の兵力を 上手く消費させましょう。 地形情報 半島の先端にBLUEの首都 がある。GREENも同大陸 の南に位置する。橋でREDが支配する大 陸とつながる。

開戦狀	況-	1	J.	V—JV <b>▶</b> [	中級		ター	ン制	収	<b>&gt;</b> 1	00
	陣営名	生産タイプ	資 金	思考	香首 货物商	都市	空港	工場	港	施設	同盟
PLUE	BLUE軍	日本	60000	侵攻重視	100 1	0	1	0	1	1	-
	RED軍	日本	60000	侵攻重視	100 1	0	1	0	1	0	-
	GREEN軍	日本	60000	侵攻重視	100 1	1	1	0	1	1	- 1
n Na						27	15	10	9	11	

#### 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 島の北西の岬になっている空港から、 主にRED方面に航空機を送り込むようだ。他の陣営も同様なので 序盤は航空戦の様相だ。地上部隊で半島のつけね部分にある大工 場を占領すると、以後は、そこで地上部隊を生産し拠点とする。さら に工場近隣の中立都市を占領し、地図中央のレーダー基地周辺で 三つどもえの攻防戦を繰り広げることになる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 開始早々に輸送へりを大幅生産し、 東へ向かわせよう。目的地は島中央部にある生産拠点や大都市だ。 野撃機で敵航空機を迎撃し地上部隊の支援をおこない、中央の大工 場を占拠したい。間接攻撃車輌で接近するRED軍を撃破しつつ、浅 州で対岸へ渡りきりたい。GREEN陣営に対しては、数部隊の迎撃機 や自走ミサイル車輌で防御できる体制を整え、侵攻を防いておこう。



RED COMの戦略傾向 ▶▶▶ 資金がある序盤は、早期警戒機や電子戦闘機を 1 産することが多く、これらを中心にまず航空戦力を島中央部へ差し向けてくる。地上部隊は 10ターンを過ぎると、ようやく機を渡り始めるスピードだ。橋を使用しなくても浅瀬から地上部 隊が川を渡ってくる。北端からの侵攻は確認されなかった。

USERの戦略指南 ▶▶▶ REDの場合も少し南進した橋の手前に、中立の大工場が存在するという利点がある。GREENの攻撃を迎える位置は橋の手前辺りか良いだろう。橋で停滞する敵にメガ攻撃をおこない、かいくぐった敵に対してのみ直接攻撃をおこなおう。さらに対岸にある大工場も占領し、BLUE陣営への侵攻拠点としたい。



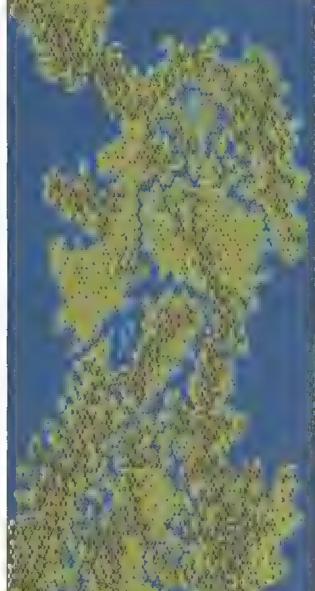
COMの戦略傾向 ▶▶▶ 南端から徐々に北上するが、侵攻ルートのコースか広い、他の陣営と同様に、まず早期警戒機を生産しつつ、戦闘へりや攻撃機を侵攻させてくる。大陸の左下は、海が内陸へ入り込んでいるので、BLUE方面への侵攻が遅れることになる。その湾を避けるため右から迂回するので、REDと遭遇しやすくなる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 近隣に航空墓地が多く、航空機を生産・ 運用するには都合がいい。逆に大工場がないため、地上部隊を補充 しにくい。幸い南部には大都市は多いので、これらを占領することで 収入を確保し、その資金で地上部隊の戦力を充実させておこう。侵 攻時には、航空機の地上支援が欠かせないので準備を整えておこう。



## 23 He GIACIET

雪解けて、嵐の予感



## 戦域情報·

業易度 ◆ ◆ 中佐級(F)

サイス。64×128

メッセージ り雪が解け た氷河地帯は運河となった。

地形情報 複雑に入り くんだ地形

で、海の面積も広い。 島同士は主に橋でつながれており、浅瀬では度れない。

Perfect Albit at the Print of the



用蚁状	沉-	<u> </u>	レールトフ	確難力	WIN	15	ター	ン制	<b>川限</b>	▶ 5	00	
	陣営名	生産タイプ	資 金	思考	部隊数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
Philips	BLUE	アメリカ	180000	侵攻重視	50	1	5	1	0	2	0	- ]
Na.	RED	ロシア	220000	侵攻重視	50	1	7	1	0	2	1	-
45.75	GREEN	イギリス	200000	侵攻重視	50	1	9	1	0	3	8	•
	YELLOW	フランス	210000	侵攻重視	50	1	9	2	0	4	7	-
	PURPLE	インド	190000	侵攻重視	50	1	8	1	0	4	4	•
CHARLE	CYAN	中国	220000	侵攻重視	50	1	7	1	0	2	4	•
	ORANGE	日本	200000	侵攻重視	50	1	6	1	0	2	4	
HAY.			7				2	2	4	3	1	

## 全陣営戦略傾向

DEVINO

#### BLUE COMの戦略傾向 >>>

地上部隊を平均的に生産するが、巡洋艦を建 造することも。部隊はゆっくりと北上し展開す る。航空機は南や東方面で戦闘を繰り広げる。

USERの戦略指南▶▶▶うかつに北へ 軍を進めると、REDとORANGEの戦闘に巻 き込まれて収拾がつかなくなる。首都付近で PURPLEやGREENの都市を奪い、空からの 支援を与えながら、揚陸艦で地上部隊を PURPLEの首都付近に送り込んでやろう。

#### - RED - COMの戦略傾向▶▶▶

首都から南西へ進軍し、最初にORANGEと 衝突して激しい攻防戦になる。散発的だが、 BLUE方面への侵攻も確認された。

USERの戦略指南→→ 位置は北端なので、背後をとられる心配はない。 侵攻ルートは1本で、まずはORANGEとの戦闘になる。 補充できるのが首都だけという条件が厳しいが、資金的には有利。 なるべく直接攻撃を避けて、間接攻撃車輌で自軍の被害を抑えたい。

#### GREEN COMの戦略傾向 >>>

YELLOWと小競り合いを繰り返しながら徐々に北へ進み、三叉路付近で正面衝突する。艦船を生産することもあるようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 北のPURPLE はGREENを積極的に攻めようとはしないので、まずはYELLOWを潰したい。GREENまでの距離は意外と長く、狭い。空挺部隊を投入し、背後をつければ容易に占領できる。

#### COMの戦略傾向トトト

侵攻ルートは北と西方向への2つだが、主に 西のGREENへ向かって攻撃を仕掛けてくる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ PURPLEに備えてレーダー基地の手前に若干の部隊を配備して、本体はGREENの攻撃に向かおう。攻撃へリや、空挺部隊の導入が欠かせない。

### PURPLE COMの戦略傾向 >>>

航空兵器でBLUEの進軍を阻みつつ、地上部 隊ではYELLOWへ南下する傾向にある。

USERの戦略指南▶▶▶地形的に不利な場所で、守りに入ると厳しくなる。北の中立都市や大工場を早めにおさえ、輸送艦隊を編成してBLUEに奇襲をかけ、勝機をつかみたい。

#### BYAN COMの戦略傾向▶▶▶

REDとの挟撃という形になるORANGEへ侵攻する。そのため、終始攻撃を維持できる。

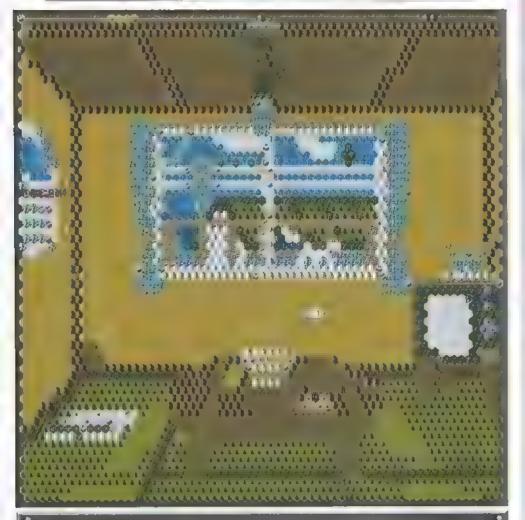
USERの戦略指南▶▶▶山地の西にある大都市等に歩兵を送りつつ、ORANGEを攻める。REDの攻撃につられてORANGEが北上し、首都が手薄になったら急襲しよう。

#### OFANGE COMの戦略傾向 ▶▶▶

2国による挟撃を受けるため防御に徹するしかない。しかし、時間の問題で次期に崩壊する。

USERの戦略指南▶▶▶ 進撃を急がないと、東西から挟撃をうけてしまう。 GYANとの戦いは防戦に徹し、その間、海を渡って有利に戦える平野部でREDを迎撃したい。

# 



#### **戦域情報**

147 64×64

メッセージ 中央の窓がメインの戦場ですが、気長に回り込んで奇襲をかけてみるのもいかがでしょうか?

地形情報 中央には、砂漠とオアシス。 北部は山岳という組合せだ。窓の外には末 知の生命体がこちらを観察?している。

開戦狀	況-		V—JV <b>&gt;</b> [	一中	級		ター	-ン#	削限	►Ī	00]	
	<b>阿 営 名</b>	生産タイプ	資金	思考	部原数	首都	都市	空港	工場	湛	施設	同盟
BLUE	神聖TV帝国	ロシア	60000	侵攻重視	100	1	5	1	1	0	0	-
RSO	反週休二日制派	イスラエル	60000	侵攻重視	100	1	3	1	1	0	0	_
- Albertan	屋根裹解放機構	スウェーデン	60000	侵攻重視	100	1	7	0	1	0	0	-
	E・みかん団	イラク	60000	侵攻重視	100	1	7	1	0	0	0	
20.							16	5	11	0	10	

#### 全陣営戦略傾向

●BLUE® COMの戦略傾向 ▶▶▶ アナログなTV陣営の兵力は、宿敵みかん団へ侵攻する部隊と、屋根察解放機構の双方へ侵攻するようだ。首都西部の大工場を占領する地上部隊は、さらに中央部へ向かうものと、OBANGE方面へ南進する部隊にわかれる。中央の都市群には既にGREENが到達しており、遭遇戦に発展することになる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 砂漠だらけのマップで移動がとにかく大変だ。ORANGEの首都は手頃な場所にあるので、まずORANGEに攻め入りたい。COMの様に分散させないで、首都の西にある大工場を手に入れたら、真っ直ぐORANGE首都を目指そう。分散している兵力がまとまりだす前に、一気に占領してしまいたい。



GOMの戦略傾向 ▶▶▶ 部隊を2つに分け、本体は道路沿いにマップの西 協治いに北進し、GREEN首都を目指す。もう一方の別働隊は東のオアシス地帯へ進出し、そこから南へ転進する傾向にある。南の中立都市群への占領行動は後回しになるようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 北から侵攻するコースは遭遇しても先頭の部隊しか戦闘ができないので、本体は中央部を通過してGREENへ侵攻したい。GREENの地上部隊は戦車か主体で、対空車輌が少ない。そこで、攻撃へりの数を揃えて投入することで容易に蹴散っすことができる。

GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ REDと同じ思考ルーチンをとっている。大きく 分けた2つの部隊のうち、一方は道路沿いに西進しマップ西端からRED首都を狙う。もう一方は 南下して他国の部隊と衝突することになる。軍事空港がないので、進撃は陸上兵器のみになる。

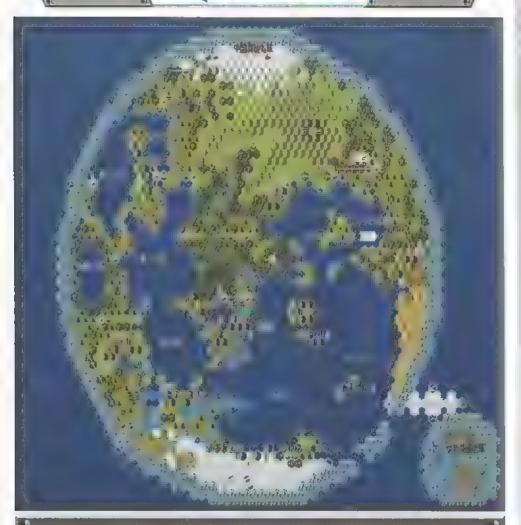
USERの戦略指南 ▶▶▶ 険しい道が多いこのマップで航空機の生産は欠かせない。マップ中央には中立の航空基地があるので、可能な限り速やかにここを制圧したいところだ。序盤からREDの航空機による攻撃が行われるので、対空戦車や自走対空ミサイル車輌で迎撃しよう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 初期予算を航空機購入で使い果たすと、以降は地上部隊の生産に切り替わる。航空機はほとんどをBLUEへ移動するが、地上部隊は窓の下部付近までしか侵攻できない。首都付近へ侵攻してくる敵部隊への応戦で手一杯のようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ BLUEの航空機を一掃したら、策へ向けて首都付近の大工場からひたすら地上部隊を送り込もう。COMの担当するBLUEは、序盤の航空機による攻撃が失敗すると、とたんに大人しくなる。BLUE制圧後は中央を経由してRED陣営へ向けて転進したい。

## MOON ATTACK!

必殺的攻撃で敵を撃破せよ



#### 戦域情報·

メッセージ 遠き未来 テラフォーミン グされた月は、大国の支配

下にあった。

地形情報 デラフォーミングとは人類移 住計画の類である。ラベルに は月の地名(実名)がつけられている。月にも 海(水はない)があり同部分が海になっている。

開戦状	況	-	,	_   « مال—ما	中	級		ター	ン第	削限	<b>•</b> 1	00,
	陣 営 名	生産タイプ	資 金	思考	部準数	首部	都市	空海	工場	港	施設	同盟
	アメリカ月侵攻軍	アメリカ	60000	侵攻重視	100	1	1	1	0	2	0	-
	中国月駐屯軍	中国	60000	攻防均等	100	1	0	1	1	1	0	- 1
							10	5	0	5	اوآ	

## 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 戦闘へりや攻撃機を序盤から生産してくる。攻撃機は単独で飛来するためさほど脅威ではないが、戦闘へりは移動距離が地上部隊と大差ないので、目標地点が同じだと偶然近くを飛来していることがある。少し遅れて南部の中立地帯の占領に取りかかるが、そこの生産施設では、ほとんど生産はおこなわれないようだ。「しめりの海」付近で両陣営が遭遇し、激戦地区になる。序盤の収入はREDの方が少ないのだが、部隊数は反対に多い。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 海の面積が広いので、マップの広さの割には都市が少ない。早めに行動を起こし、序盤に支配地域を広く確保したい。そうすれば、中盤以降も中立施股の占領がしやすくなる。2ターン目には輸送へりを飛ばして、アルプス山脈と中央入り江付近を支配下に治めよう。以降は中央の大工場と首都から生産した地上部隊を、それぞれ北上させればよい。損害が発生しても、わざわざ補充に戻らず合派をおこない戦闘に復帰させよう。その為には後続部隊を絶やさず同じ種類の部隊を送り込む必要がある。





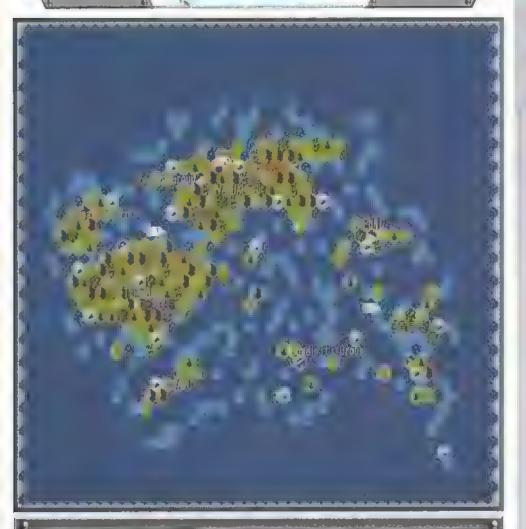
COMの戦略傾向 ▶▶▶ 「アルタイ岸壁」の西を通って南下する部隊と、凍結湿地を乗へ抜けて、海岸沿いに南進する部隊に別れる。東に進む部隊は、移動力をかなり消費するので思った以上に時間がかかるようだ。航空機を序盤から生産するが、収入が少ないので資金が乏しくなる。そのため、生産する兵種は地上部隊主体に切り替わる。味方の地上部隊を待機させたい場所は「しめりの海」上の「ティコ」あたりだ。間接攻撃と直接攻撃をおりまぜ迎撃しよう。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 首都南方には山脈が連なってREDの進撃を阻むが、敵からの攻撃も防いでくれる。 REDも初期の占領都市が少なく、勢力の拡大が急務となる。 まずは、少ない予算から戦闘機を3~4部隊を編成して、マップ中央付近でBLUE航空機の迎撃にあたらせよう。その支援を元に、地上部隊で中央施設を占領するのだ。大工場を占領した以降からその工場で生産をおこなう。さらに、南方に中立空港があるが、仮に敵に占領された後でも、防御は手薄なので、そこも奪取してしまおう。念の為索敵も怠るな。



# IN 2XXX

#### 荒波を越え出航せよ



メッセージ 海軍を巧みに指揮して、勝 利を手にしましょう。

世界を縮小したような地形 だ。REDとBLUEの大陸は 浅瀬でつながっている。GREENの大陸の み小さく、離れている。

ルール▶ カスタム ターン制限▶ 100

41-11 ----

陣 営 名 BLUE RED GREEN

インド フランス

60000 侵攻重視 100 1

生産タイプ 資 金

60000 防衛重視 100 1 アメリカ 60000 侵攻重視 100 1

13 0 0 4 0

### 1 陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 航空墓地がないため、ひたすら地上 部隊を生産してはREDへ侵攻をおこなう。生産する兵種にそれほ どの一貫性が無いため、浅瀬を渡ったところでRED軍の間接射撃 でほとんどが撃破される。軍港も保有しているが、REDとは陸続き なうえ、マップが小さく3陣営が接近しているので鑑船を生産する 傾向にないようだ。しかしRED占領後は生産する必要がありそうだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 航空機を使えないので陸路でRED 政略にあたろう。首都付近に長射程の対空兵器を配備してから、浅 Mを越えて北東へ進むといい。壁役の主力戦車の後ろに、偵察車輌 と自走ロケット砲を配置する編成で優攻したい。REDも空軍を持た ないので短期に攻略が可能だ。占領し、収入源の増加に成功したら 劇に艦隊戦が始まる。潜水艦や駆逐艦を中心に敵を数で上回ろう。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 地上部隊を中心に生産してBLUEの大陸へ渡ろ っとするが、GREENの航空機が南東から頻繁に来襲するため、侵攻かなかなかはかどらない。 すると東西からの挟撃で防御戦になり、予算を使い切る前に早々に滅亡するパターンが多い。 重進も保有するが艦艇の生産はほとんどおこなわない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 進軍を遅らせていると、BLUE、 GREEN双方から攻撃を受けて劣勢に立たされる。首都の東から南 1 かけて対空ミサイルを連ねて、飛来するGREENの航空機を片っ 端から撃墜しつつ、戦車部隊をBLUEに向かわせよう。REDの場合も、 **順走ロケット砲によるメガヘックス攻撃が大いに役に立つ。** 



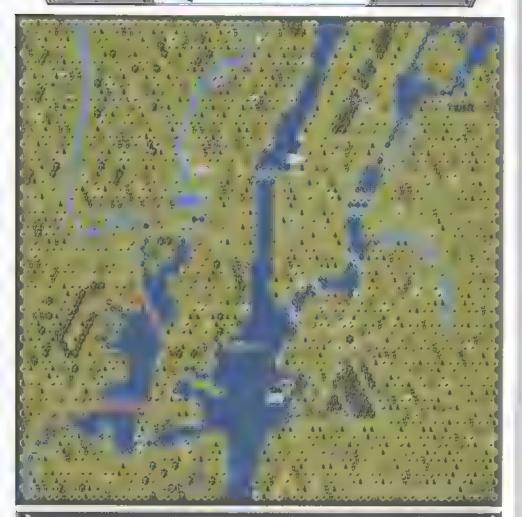
COMの戦略傾向 ▶▶▶ 3カ国中で唯一航空基地を保有し、海を越えて GREENやBLUEに攻撃を仕掛けてくる。格納ができないルールなので、一度に1機しか生産を おこなえないが、他国に与えるプレッシャーは大きい。また、艦船での輸送は確認できた。敵両 陣営とも、艦船を攻撃する部隊を生産していないので上陸は可能だ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 空港はあるが、陸路で他陣営へ向か x ない。地上部隊をどうやって移動させるかが問題となる。REDは BLUEへ部隊を向けるため、首都東側の防御が弱い。輸送艦/揚陸 艦を差し向け、攻撃へりや攻撃機を集中的に投入して一気に上陸さ せよう。さらに後続も送らないと孤立する。空歴作戦も成功率は高い。



# Statue of Liberty

自由の女神像を死守せよ



戦均	刌	害	츞	B	
	- L	-	6 d		

世界市 111 地名

# 1 BANGBA

メッセージ
市街戦を想定したマップで

地形情報 ニューヨーク市街地の地図である。マンハッタン島で東西の大陸がつながれている。辺りには市街地やトーチカが多数点在する。

開戦状況・ 中級 ターン制限 ▶ 100											
	神世名	生産タイプ	資 金	思考	部類故首都	都市	空港	工場	Æ	施設	同盟
	BLUE軍	アメリカ	90000	侵攻重視	100 1	0	2	0	0	3	•
2	RED軍	イラク	180000	防衛重視	100 1	1	6	1	1	12	-
-	GREEN軍	アメリカ	60000	侵攻重視	100 1	0	1	1	1	1	•
12年71						75	10	27	6	34	

#### 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ GREENと併せれば、初期予算は REDに匹敵するが、保有都市が少なすぎる。最初の数ターンを使い切ると、その後は生産ペースが目に見えて落ちてくる。侵攻方向に大きめの都市が少ないこともあって、REDと適遇した時点ですでに劣勢にたたされている。地上部隊の集結状態も数に乏しく、「マンハッタン島」から橋を越えて、対岸で存在することは難しい。

USERの戦略指南 ▶▶▶ この地図で最初に遷遇する位置はマンハッタン島付近だ。対岸か手前かは、自陣の侵攻速度による。しかし対岸に渡っても孤立してしまう可能性がある。まずは自走ロケット砲を中心に敵部隊数を削ろう。部隊数の減少が見るからにわかるようであれば、その時には本格的に対岸へ移動したい。敵陣営に使わせるぐらいなら、「ホーボケン」の大工場も破壊してしまおう。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 巨額の軍事費を背景に、ターン数が2桁に突入する頃には保有最大数に匹敵するほど大量のユニットを抱えて、マンハッタンエリアからBLUE、GREENの勢力圏に驾崩れ込んでくる。陸空ともに複数の生産拠点を持っているため、歩兵の展開で保有都市が増加していくと他の陣営は手に負えなくなる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 兵器の性能に低さが少しあるが、それを補ってあまりある軍事予算で他陣営を圧倒できる。手近な距離にあるユニオンシティ周辺のエリアをまず手に入れ、首都の大工場の双方から部隊を生産してマンハッタンに部隊を展開させよう。あとはBLUEを足止めしつつ、兵力に劣るGREENをまず潰そう。

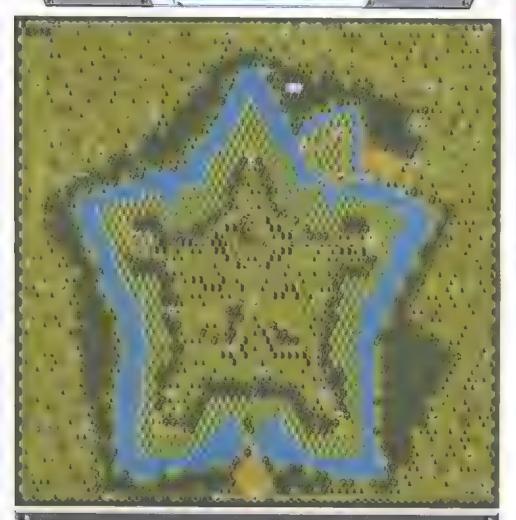


COMの戦略傾向 ▶▶▶ 予算は他国に比べると少額で、中立都市の制圧 もそれほど熱心に行わないため、REDの侵入を許すと防戦一方になる。せっかく生産した地上 部隊もREDの迎撃に向かわずに南方でうろうろしていることもあって、同盟国としてはかなり心 許ない国といえるだろう。空軍は多少積極的に攻撃してくれる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 周囲には中立都市が多いので、すぐにまとまった収入を得ることができるが、これだけ建物が多いと占領にも時間がかかる。ルール上では占領耐久度がないので、歩兵を次々と分散させて、個々に占領させると効率がよい。南西の「クローブレーク公園」は守りも手薄なので、空挺部隊で奇襲も可能だ。

## 28 温息からの侵略

歴史は繰り返されるのか



#### 戦域情報

THE SHAPE

メッセージ ブレイヤーは各支部と連携 して、侵略者の魔の手から函館を守れ! 地形情報 函館にある五稜郭が舞台である。浅瀬に5角形の島が囲まれている。過去の歴史では、侵略者から守れなかった函館だが、今回は?…

開戦状		V—1V ▶ [	中級		ター	ン制	削限	▶ 1	00		
	陣 営 名	生産タイプ	資 金	思考	部首在概點	都市	空酒	工場	港	施設	問盟
	極東支部	日本	50000	防衛重視	100 1	1	1	0	0	0	•
REC	謎の侵略者	ロシア	200000	侵攻重視	100 1	1	1	0	0	0	-
	ロンドン支部	イギリス	50000	防衛重視	100 1	1	1	0	0	0	•
-	ニューヨーク支部	アメリカ	50000	防衛重視	100 1	1	1	0	0	0	
				+		22	12	9	0	6	

#### 全陣営戦略傾向

●BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶ RED首都への北からの入り口である北東の橋へ向かって、道路沿いに移動していく。縦列で地上部隊を東進させつつ、ヘリや航空機でRED首都付近に攻撃を加える。他の同盟陣営に比べるとREDへの侵入口が遠く、地上部隊が戦闘に参加するのはかなり後からになってしまう。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 島の北にかかる橋から正攻法で突入する。橋手前の中立都市は、忘れずに占領しておこう。これと同時に、別働隊でRED首都の西にある大工場を占領したい。ここはREDの首都からもわずかな距離なので重要な拠点となるが、REDもそう簡単に許すとは思えない。成功するとしたら奇襲しかないだろう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 島の南北にかかった橋から、それぞれ地上部隊 を送り出すが、首都が島の北方に位置しているため、その部隊数の比率は極端に北にかたよっている。初期予算が他の3陣営の合計よりも多く、序盤に多数のユニットを生産してくる。

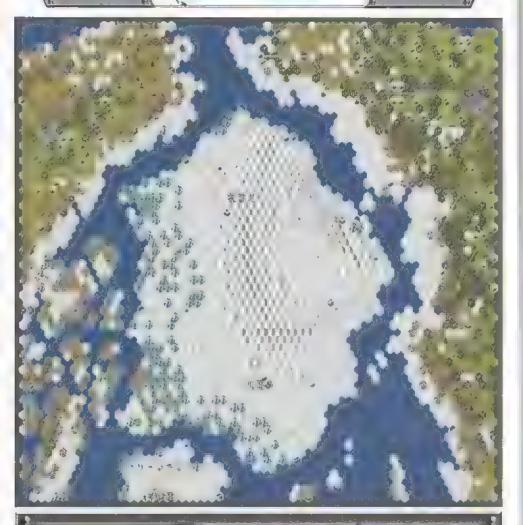
USERの戦略指南 ▶▶▶ 上方から航空機が入り込み、敵歩兵の対応に追われるなど、資金の割には苦戦になるだろう。 輸送ヘリを飛ばして南北の大工場は必ずおさえておごう。 そこから比較的近いGREENを中心に優攻したい。 それか成功すれば、他の陣営にも勝利できるだろう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 北に伸びる道路は使用せず、もっぱら東の森林を抜けて南の橋からRED領土への侵入をはかる。森林地形で移動力が鈍るのがかえって幸いしてか、兵力が集中した状態で島へ突入していける。散発的だが、航空機による攻撃も行う。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 南の大工場に近く、BLUE/YELLOWに比べて侵攻が楽である。 その中立大工場を占領できれば、新しい工場で生産をおこないたい。自陣営の首都から移動していては、時間がかかるからだ。島の南西の空港もおさえておくと、航空支援にないかと便利だ。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 首都から南北両方向に移動してくるが、北には整備された道路がないため、南へ移動する部隊が多くなる。航空機については、初期予算で爆撃機や戦闘機を生産するが、資金が乏しくなると攻撃へりに切り替わるようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 南へ迂回した方がREDの抵抗をあまり受けずに島へ侵入できる。 兵器の値段が高い生産タイプである上に、占領可能な都市の少ないマップなので、北へ輸送へ リを飛ばして少しでも保有都市だけは増やしておきたい。同盟軍でもそこだけは譲れない。



メッセージ 大国の復活は、世界の頂上

白い雪源が広がる北極であ る。そこを囲むように、各陣 営が海を挟み陣がまえている。

別戦状	況-			UJU ▶ [	中	級	i	ター	-ン#	训限	<b>▶</b> 9	99
	陳 営 名	生産タイプ	資金	思考	部導致	商都	都市	空港	工場	港	施設	同監
<b>MALLET</b>	ロシア軍	ロシア	250000	侵攻重視	100	1	4	1	1	1	0	-
HEIL	アラスカ駐在部隊	アメリカ	120000	攻防均等	100	1	1	1	1	1	1	•
2.5	米·本土軍	アメリカ	180000	攻防均等	100	1	0	1	0	0	0	•
	イギリス軍	イギリス	120000	攻防均等	100	1	0	1	0	1	0	•
	-		4		i		17	5	12	7	5	

#### **产陣営戦略傾向**

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 25万という膨大な予算をおしみなくつぎ込み、 い 届を大量に展開させる。戦闘機の生産数も多く、3国による航空攻撃に対しても頑強な抵抗を Ultrるが、初期予算そのものは早いターンで使い切ってしまうため、ゲームの進行に伴って次第 い劣勢になる。巡洋艦等の艦船も序盤から生産してくるようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 戦闘機と対空車輌を量産し、続々と 飛来する航空機を撃墜しよう。敵編隊の数が減ってきたら、南極大 Mへ地上部隊を送り込む。おそらくはYELLOWが、占領した大工場 から部隊を北上させてくるので、防空ラインを大陸の西にシフトさせ、 上陸した地上部隊によるYELLOW陣営戦力の削減に集中したい。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 同盟陣営の中では最もBLUEに近く、序盤は戦 騎機を生産し、予算が乏しくなると戦闘へリの生産に切り替わる。艦船も生産するので、その分 画上部隊は少な目だ。場合によっては、ほとんど地上部隊の生産をおこなわない場合もある。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 航空攻撃は同盟陣営に多少遅れるタイミングで開始し、機数の 減ったBLUEの残敵機撃墜に専念して、自軍の損耗を少しでも抑えたい。BLUEの西にある航 管基地を早期に占領しておくと、補充場所か近場になるので支援体制も高めることができる。

-GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 初期予算はREDやYELLOWより多い。スタート 与初は軍港を保有していないため、大量の航空機を生産しつつも、首都の周辺に十分な数の地 上部隊を展開してくる。中盤以降に軍港を占領すると、空母などの生産もあるようだ。

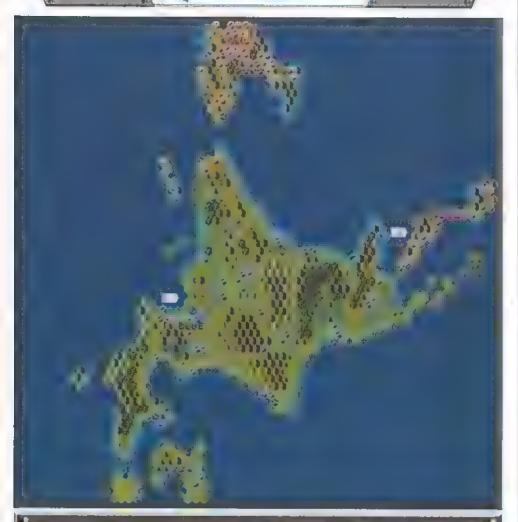
USERの戦略指南 ▶▶▶ REDを担当する場合と同じく、同盟国の戦力をうまく利用して 自陣営の消費を抑えながら、BLUEの戦力削減を狙おう。占領可能な生産拠点はいずれも遠い が、できればREDを押しのけてでも北部の航空基地を占領しておきたい。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 他国同様、BLUE、、航空機を飛ばして攻撃する。 首都近くには中立都市が存在しないため、輸送へりによる南極の拠点占領を最も積極的に行う ようだ。近くにある北極点はYELLOWの国旗が旗めくことになりそうだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 北極点にある生産拠点を占領して、道路沿いに地上部隊を北上 \*せよう。BLUEの戦闘機攻勢が終息するのを待って、戦闘ヘリで支援しながら輸送艦でBLJE 竹都側へピストン輸送を行えば、比較的楽にBLUE首都を占領することができるはずだ。

## BEAR 2003

赤熊の牙から道産子を守れ



**野県度 1 中均級(D) サイズ 64×64** 

メッセージ 懐かしのマップを復活させ てみました。

日本領土の北の大陸北海道 である。膏森も一部姿をあ らわしている。北方領土にRED陣営が首 都をかまえている。

<b>月戦大況</b> - リレールト 現代2002 ターン制限ト 99											39	
	阵 営 名	生産タイプ	黄金	思考		首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
	BLUE	日本	70000	侵攻重視	40	1	30	12	5	11	8	-
	RED	ロシア	80000	侵攻重視	80	1	35	12	10	10	7	- 1
192 <u>17</u>							0	0	0	0	0	

### 全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 領土こそ広いものの、資金力、軍事力 で圧倒的に不利である。REDの大部隊が押し寄せてくるので、まず 首都北東にある大都市や空港施設が占領されてしまう。REDはさ らに爆撃機による建物破壊も同時におこなってくる。稚内西の島に あるまとまった建物は、全て破壊されてしまうだろう。都市を破壊さ れても収入は20000以上あるので心配はいらない。しかしRED に押されているのに、資金が余るのは敗因の一つだろう。

USERの戦略指南 ▶▶▶ COMでもそうなのだが、資 金が余るのは部隊数の制限がある為だ。多くの部隊を生産し たくても、生産できないのである。REDの方は倍の数の生産 が可能で、その差に苦戦をしいられる。通常の戦闘では分が 悪いので、迎撃やメガ攻撃/間接攻撃で味方の被害を少なく 抑えて攻撃する態勢をとりたい。それには自走ロケット砲を 10部隊近く投入したい。また損害をうけた部隊で、経験を積 んでいないレベルの低い部隊は遠慮なく解散しよう。その分 生産枠が増える。完全な補充には1ターン以上必要だからだ。





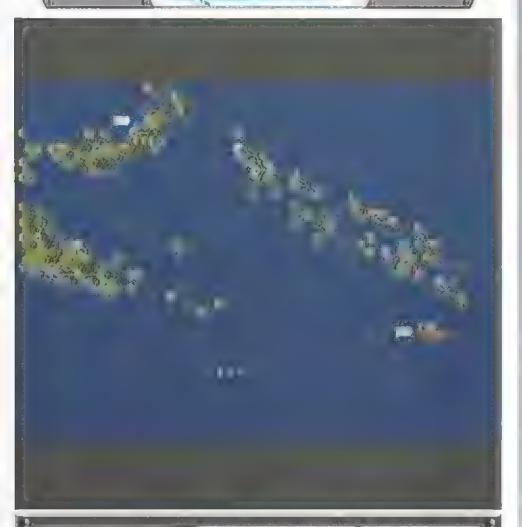
COMの戦略傾向 ▶▶▶ 既に北海度の北端、稚内に生産可能 な陸海空全ての施設を占領している。かなりBLUEの首都と近い 距離になる。そこから陸空の部隊が絶え間なく南進してくる。それ もそのはず、毎ターンの収入は60000にもなる。豊富な資金は、 滅ることはほとんど心配ないようだ。中盤になると資金はさらにふ くれ上がり、最高値に達するほどだ。BLUEの資金力は半分程度な ので、制限ターン以内に札幌を制圧する。

USERの戦略指南 ▶▶▶ COMがBLUE担当ならば容 易に勝利できるだろう。では、人間が担当した場合を想定し たい。BLUEがまず攻めてくるのは、東にある離漏と考えて よい。そこは北海道と浅瀬で繋がっているので、攻められや すい。生産施設も少なからずあるが、北の首都に比べれば明 らかに少ないからだ。しかも狭いので、攻撃ヘリや、空からの 攻撃に弱い。ここには対空ミサイル車輌や、迎撃機などを配 備し守りをかためよう。攻撃は北から中心に侵攻したい。部 隊制限の関係で青森などの防備はほとんどない。



## e Of The Coral Sea

現代型艦隊戦の姿とは



世界初の空母対決となった、 [珊瑚海海戦]を元に作成 した、海戦用マップです。

第二次世界大戦、日本と連 合軍双方の空母が沈んだ、 激戦地区である。名前のとおり珊瑚が美し い海と、自然が広がるソロモン諸島。

唱戦狀況-

ターン制限▶ 85

8 0 0 1

500000 攻防均等 日本軍 アメリカ軍 アメリカ 500000 侵攻重視

全陣営戦略傾向



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 初期資金は、資金限度額の半分にも なる。これだけあると何でも生産できそうだが、日本には空母がな かった。よって、「新型DDH」へU空母を数隻生産するようだ。 VTOLも生産できないので、攻撃ヘリを艦載する。なんとも悲しい 状況な気がする。REDは空母靴も可能だが、BLUEは航空機を中 心に戦略する。REDの首都近辺にも、極端に遠くないので充分攻 緊できる。日本が誇れるイージス艦の軍産は、考えていないようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 空母がなくても給油機があ れば、継続した戦闘(航空機による)も可能なのだ。しかしめ げてはいられない。REDが空母艦隊でくるなら、それを迎撃 しなくてはいけない。日本のF2攻撃戦闘機は、武器を Pack2にすれば、敵艦船の迎撃範囲外から攻撃できる。ミサ イル艇は地上にも間接攻撃可能で、コスト以上の働きが期待 できる。さらに潜水艦も投入したい。イージス艦でも、潜水艦 の魚雷の精度を落とすことは不可能だからだ。しかし、迎撃も 可能で通常戦闘の射程も長いF-15J改イーグルは重宝する。





COMの戦略傾向 ▶▶▶ 侵攻重視のためか、空母より攻撃型 艦船の生産が目立った。資金を一度使い切ってしまうと、その後が きびしい。収入は両陣営とも同程度だが、10000程度しかないので、 高額な生産は初回限定となりそうだ。生産した空母も、頻繁に活用 しない。空母なしに航空機は次々と攻めてくる。地上での優攻は想 定していないようで、輸送や上陸等も確認できなかった。ターン制 限があり、COM同士で勝敗はつかない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 航空機のみで勝利することも 可能だが、空港が少ないので空母を生産した方が戦略的だ。 最新鋭の空母でなくても、同じ艦載量の「キティーホーク」で 充分だ。では、実際のアメリカ艦隊リンカーン (ニミッツ級原 子力空母) の編成例を参考にしてみたい。イージス・ミサイ ル巡洋艦×2(パンカーヒル/シャイロー)、イージス・ミサイ ル駆逐艦ポール・ハミルトン、駆逐艦フレッチャー、ミサイル フリゲート艦クロメリン、攻撃型原子力潜水艦×2(チェイニ ー/ツーソン)、高速戦闘支援艦カムデンという例がある。



# 戦乱という色に染まる九州



## 戦域情報·

業易度 · ★ ★ 大将級(B)

サイズ 64×128

メッセージ 九州を統一 し、強固な経

済基盤と安定した財政の確 立を目指せ。

地形情報 海に囲まれ た緑の島国

九州が舞台である。道路が 少ないので、車輌は思った 以上に移動力を消費する。



ルールト カスタム ターン制限ト 256

	神 営 名	生産タイプ	資金	思考	部群数	首都	都市	空港	工場	潛	施設	同盟
	福岡県	日本	15442	侵攻重視	501	1	3	1	0	2	0	
l jei	鹿児島県	アメリカ	10505	侵攻重視	178	1	0	1	0	1	0	-
(1,000,000)	熊本県	ロシア	8696	防衛重視	185	1	2	1	0	1	0	-
1	長崎県	ドイツ	8637	攻防均等	151	1	1	1	0	1	0	-
AURHUN	宮崎県	イギリス	6906	攻防均等	117	1	0	1	0	1	0	m
Control of	大分県	フランス	7231	侵攻重視	122	1	0	1	0	1	0	-
A Property lies	佐賀県	イタリア	5214	防衛重視	87	1	0	1	0	1	0	-
Ey.							63	5	0	12	4	

### 2厘室 戦略傾向

#### BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶

南のORANGEへ大部分の兵力が侵攻し、次 にYELLOWと戦闘になる。大分県のCYAN へは道が続いていないので侵攻は小規模。

USERの戦略指南▶▶▶条件的に一番 帰退されている。部隊数制限も500も生産で きるのだろうか、と思ってしまう。 COM担当 でもORANGEはすぐ占領できる。その次は YELLOWの首都だ。海に面しているので、空 から攻撃をおこなえば占領/破壊ともに容易だ。

#### COMの戦略傾向▶▶▶

**鹿児島湾に面しているが、艦船の生産は少ない。** PURPLEへの侵攻には時間がかかる。その 前にGREENとの戦いが激しくなっていく。

USERの戦略指南▶▶▶PURPLEの宮 城県を占領してCYAN攻撃の足がかりにしよ う。西ではGREENを占領したい。有明海の 近辺がBLUEとの激戦地区になるだろう。艦 船の生産はあまり有効ではない。航空部隊が この戦いの行く末を決めるだろう。

#### GREEN COMの戦略傾向▶▶▶

YELLOWとは海を隔でているので、距離的に は近いが侵攻はしにくい。他の陣営も離れて いるので序盤は大きな戦いに発展しない。

USERの戦略指南▶▶▶ORANGEは BLUEに占領される可能性が高いので、 YELLOW狙いでいきたい。地上戦ではなく、 航空機による攻撃でだ。首都周りの敵地上部 隊だけ掃討し空挺部隊を降下させる作戦だ。

#### COMの戦略傾向ト

地上の道は北にしか延びていないので、北へ 移動する。輸送へりで早くに兵員を輸送する。

USERの戦略指南▶▶▶輸送へりと兵 異で確保しやすい西の小島の都市や、南の島 の都市を占領したい。GREENとは航空戦に なるので要撃機/戦闘機も生産しよう。

#### PURPLE COMの戦略傾向 ▶▶▶ 北のCYAN陣営と、西のGREEN陣営へ修攻

するようだ。しかし中立建物が少ない。

USERの戦略指南▶▶▶ REDの應児島 とも山が隔てており、CYANとも距離が離れ ていて攻めにくい場所だが、最初にREDを占 領できれば後が楽なので、南へ侵攻しよう。

#### COMの戦略傾向▶▶▶

BLUEと近いが地形が邪魔をして、すぐには 戦闘にならない。守りやすく有利な地形だ。

USERの戦略指南▶▶▶各種常と離れ ているので攻めにくい。同時に攻め込まれる ことも少ないので、攻撃に集中できる。BLUE を占領できれば北九州の統一も容易だろう。

#### BI COMの戦略傾向▶▶▶

すぐにBLUEとYELLOWに上下から挟まれる。 収入も乏しく早くに滅亡する陣営の一つ。

USERの戦略指南▶▶▶ 遠攻でBLUE かYELLOWを占領したいが、BLUEは資金が 多いので難しい。「マングスタ」攻撃ヘリを豐 産し、さらに輸送ヘリで兵員を降下させたい。

## 33 FUKUOKA CITY 2003

ゲートキーパーFUKUOKA



#### 戦域情報

メッセージ [FUKUOKA CITY]マッ ブを、現代風にリニューア

プを、現代風にリニルしました。

地形情報 九州の玄関口、横岡が舞台だ。港の周囲には市街地や、 トーチカが多く点在している。湾には数本の川が流れている。

发弹即	況		)	U—10 <b>▶</b> [	ф;	級	,	ター	-ン制	順	<b>▶</b> 1	00
	陣 営 名	生魔タイプ	資 金	思考	即模数	首都	都市	空港	工場	酒	施設	同盟
Maddin	BLUE	日本	180000	攻防均等	30	1	6	1	0	1	1	-
	RED	アメリカ	180000	攻防均等	30	1	13	2	1	3	5	-
and the same of	GREEN	スウェーデン	180000	攻防均等	30	1	8	2	2	0	1	-
	YELLOW	ロシア	180000	攻防均等	30	1	8	2	2	2	2	-
(中)							69	11	13	7	6	

#### 全陣営戦略傾向

ELUE® COMの戦略傾向 ▶▶▶ 勝ち残るには、まず近場の建物をなるべく占領したいのだが、占領速度は遅い。しかし都市の割合が多いので、総保有建物数がREDの半分程度でもREDに収入面で追いつく。さらに部隊数の制限が30しかないので、生産ができなくなってしまう。高額な艦船もわずかしか生産しないので資金が貯まっていく。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 位置的にも、ほぼ中央に位置して3 神営の攻撃にあいやすい不利な位置である。収入も多いわけではなく序盤はREDの半分に満たない。開始直後は、歩兵を生産し周りの中立建物 (特に収入の発生する都市)を占領したい。最初は資金が多いが、イージス艦よりもF-15J改イーグルの方が使えそうだ。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 最初に占領している港で艦船を生産しても橋を ・ くれないので、生産は意味をなさない。ルール上では、首都からの生産可能な施設までの距離 は無制限だが、かなり後に港を支配する。それまで空と地上の部隊で侵攻するだろう。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 背後に敵がいないので攻撃しやすい。YELLOWとは海を挟んく対峙しており、航空機をいくつか飛来させてくる。南でGREENとBLUEが激戦を繰り広げているので、お互いに消耗させ機会を見計らい、どちらかに一気に侵攻しよう。

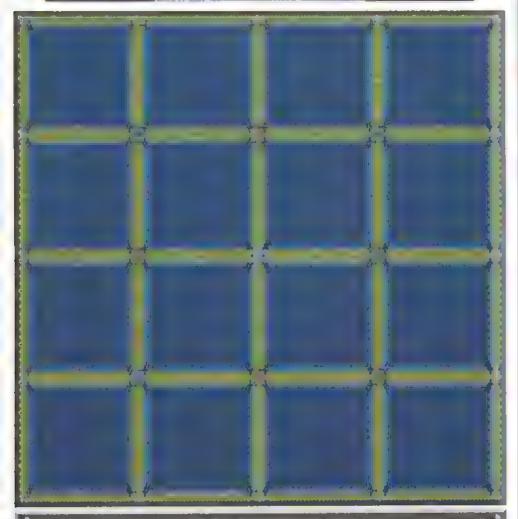
PEEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 侵攻重視のためか、BLUF陣営の方に果敢に攻 める。対岸にある中立建物への占領活動は後回した。唯一海に面していないが、艦船はなくても 行角に戦えるようだ。BLUEの部隊が分散しがちなので、首都を占領できる可能性もある。

USERの戦略指南 ▶▶▶ BLUEと非常に近く、激戦になる。しかし、序盤は必要以上に攻めずに東の中立都市をなるべく占領下におきたい。次第にBLUEはREDとYELLOWに挟まれるとになり消耗してくるだろう。そして手薄になった時に集中的にBLUEの首都を攻めよう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 海に面しているが、艦船の生産はほとんどない。 「山上も航空機主体で移動し攻撃してくる。20ターン後になってやっと輸送へりで兵員を対岸に 「移動させる。しかしREDはそれ以上に岬の制圧が遅いので、激戦には発展しない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 南に点在する中立の建物や、少し海を隔てた所にある小島や対 浴にある建物を占領しよう。距離的には他の3陣営と距離をおいた位置なので、攻撃を重視する かはブレイヤー次第だ。占領耐久度がないので、RED首都を側面から攻撃/占領も可能だろう。

# AAP PATHER ROTTE 幸運を味方につけるべし



#### 戦域情報

難易度 ( 14) 元帥級(A) サイズ 128×128

メッセージ 8人対戦用の大マップです。 どの国も敵に囲まれているので、チョッとした油断が命取りに…。

地形情報 大きな正方の海に、網の目のように道が縦横3本ずつのびている。その交差する地点に首都はそれぞれある。

用製汰	况-	1	V-11 ►	中	級		ター	ン能	训限	<b></b> [8	99	
	降 営 名	生産タイプ	資金	思考	B.REY	陪部	都市	空港	工場	港	MR	同盟
BLUF	BLUE	日本	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	-
MET	RED	アメリカ	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	-
· · ·	GREEN	ロシア	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	
STATE OF THE PERSON NAMED IN	YELLOW	ドイツ	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	-
	PURPLE	イギリス	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	46
	CYAN	フランス	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	-
	ORANGE	イタリア	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	-
MARKINA	MAGENTA	スウェーデン	300000	侵攻重視	99	1	1	1	0	2	5	-
							102	38	5/	50	EΩ	

### 全陣営戦略傾向

THE POST OF THE PARTY OF THE PA

#### BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶

空母などは生産できないが、ここでは必要ないので問題ない。イーグルの活躍が目立った。

USERの戦略指南▶▶▶ 左上なので上 たに、収入源を確保しやすい。要注意なのは 艦船を生産しても橋をくぐれないため短期的 にしか利用できない。REDをまず落とそう。

#### RED COMの戦略傾向 トトト

上下左右にほぼ均等に侵攻していく。資金が あるので空母や戦艦、潜水艦まで生産していた。

USERの戦略指南▶▶▶ 右に攻めても 左にせめても同じだが、相手の生産タイプを 見ると日本のほうが攻めやすいだろう。 資金 が最初にあるが空母や戦艦はあまり必要ない。

#### GREEN COMの戦略傾向▶▶▶

地道な徒歩での占領活動を展開する。ヘリなどでの輸送はまずないだろう。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 角位置なので 守りやすい。 やはり中央の生産施設群を占領 したい。 輸送へりを使用すれば角からでも充 分占領できる。 要撃機などを緩衝につけよう。

#### COMの戦略傾向▶▶▶

上下に挟まれているので角よりは条件が良くない。中央方面に多めな配分で侵攻するようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 収入源を確実 に確保できる方向が左にしかない。中央を占 傾しても、生産が繰り返せないとじり貧だ。早 めに左上下にも輸送へリナ兵員を送ろう。

#### PURPLE COMの戦略傾向 >>>

全般にいえることだが、敵陣営がいない方向 への侵攻が、いる方向に比べて若干早いようだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 上下に挟まれているが、中央は手に届きやすい。 ヘリを使わなくても徒歩で間に合う。 中央は占領する建物が多いので歩兵は多めに生産したい。

#### EYAN COMの戦略傾向▶▶▶

中央施設の攻防に艦船を派遣できるので、空母や駆逐艦などを生産する傾向にある。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 海面積が広いが、艦船の生産は控えよう。特に左下の港での生産は無意味だ。だがシャルルドゴールを生産してしまったら…港のある上へ侵攻しよう。

#### **OMMINGE** COMの戦略傾向▶▶▶

レオパルドを柱に地上軍は展開していく。さ すがに左下の港で艦船の生産はないだろう。

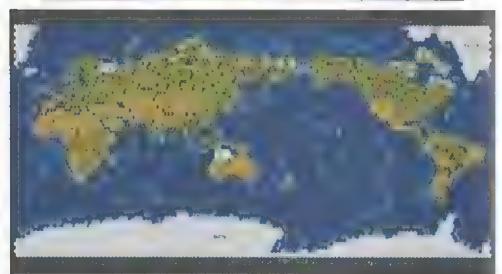
USERの戦略指南 ▶▶▶ ORANGEに 関わらず、航空機を多く生産したい。要撃機の トーネードで制空権を確保し、攻撃ヘリの大 編隊で地上部隊を駆逐し、空挺作戦で占領だ。

#### MAGENTA COMの戦略傾向▶▶▶

港の位置が悪いためか、艦船の生産はほとんどない。その分、空と地上軍に比重がおかれる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 上のPURPLE と左のORANGEとの間にある生産可能施設をそれぞれ占領したい。そこを前線基地にできれば敵両陣営とも、攻めやすいはずだ。

# 35 日本は信長になれるか…



#### 

7'												
開戰狀	泥.	District of the State of the St	,	l-16 ► [	カス	ЭL		ター	-ン#	削限	▶[9	99
	陣 営 名	生産タイプ	資 金	思考	部隊数	首都	都市	空港	工場	港	施設	同盟
BLUF	日本	日本	90000	防衛重視	250	1	0	1	0	1	1	-
HARE L	ロシア	ロシア	60000	攻防均等	999	1	0	1	0	1	0	-
100	中国	中国	30000	攻防均等	999	1	0	1	0	1	0	-
	イラク	イラク	72000	侵攻重視	100	1	0	1	0	1	0	-
RURPLE	ドイツ	ドイツ	60000	侵攻重視	250	1	0	1	0	1	0	-
	アメリカ	アメリカ	180000	侵攻重視	999	1	0	1	0	1	0	-
	南アフリカ	南アフリカ	18000	防衛重視	100	1	0	1	0	1	0	-
MAGENTA	オーストラリア	オーストラリア	42000	防衛重視	250	1	0	1	0	1	0	-
中立							56	12	8	16	4	

#### 全陣営戦略傾向

BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶ GREENと混戦模様で、中立都市の占領行動が 非常に遅くなる。少しでもスキをみせると、本土上陸されてしまうのだから無理もない。南から もMAGENTAの航空機が飛来してくる。早くに資金も尽きて収入もなく、生産がおぼつかなく なる。残念なことに早くに敗北する陣営の一つだ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ GREENと近い距離なので最初に生産する部隊を慎重に選択し、即侵攻したい。歩兵以外にも、戦車や攻撃ヘリ/要撃機なども1ターン目に生産しよう。上手くいけば5ターン前後で占領できる。その後アジアー体を次々と占領していき、次にMAGENTAを攻めよう。攻撃ヘリや、ミサイル艇で敵地上部隊を搬討するといい。艦船で輸送しなくても空挺(歩兵)で占領できる。



COMの戦略傾向 ▶▶▶ 左にはPURPLE、左下にはYELLOWが陣がまえているので、戦いは厳しさをます。右側のGREEN陣営への侵攻に、大部隊を割く余裕は全くない。生産は地上部隊と航空部隊に限られるようだ。YELLOWを占領することができれば状况は好転するが、他の陣営に占領されると状況は切迫してくる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 一番近い陣営はYELLOWになる。2 ターン目に生産済みの航空機を、YELLOWの建物上空に移動させてしまおう。すると建物から部隊を発進させることができなくなる。そこへ3ターン目に、輸送機と歩兵で首都に降下させ占領開始できる。YELLOWは無傷で占領できるが、以後は正攻法で戦うしかない。



#### GREEN COMの戦略傾向▶▶▶

2ターン目からBLUEと激しく戦闘がおこなわれる。そのためか、中立都市の占領が遅い。 USERの戦略指南▶▶▶ BLUEを守る地上部隊を、航空部隊で囲み壊滅させよう。 自陣営の地上部隊は防御にまわり、空挺でBLUEを占領する。REDと同じ作戦も可能だ。

#### COMの戦略傾向トトト

上下左に敵をひかえ状況は良くない。侵攻する方向が多いので部隊が分散し被害が大きい。 USERの戦略指南▶▶▶ PURPLEは無

USERの戦略指南▶▶▶ PURPLEは無視して、果敢にREDを早期に占領したい。インド地方や湾岸、アフリカ西部などの中立都市を占領していけば充分世界を制圧できる。

#### PURPLE COMの戦略傾向>>>

地上の兵力はYELLOWの方へ侵攻していく。 航空部隊も生産するが艦船の生産は少ない。

USERの戦略指南▶▶▶歩兵でヨーロッパ制圧を進めつつ、YELLOWにも速攻をしかける。集中的に攻め占領後は、湾岸と西アフリカを収入の基盤にしORANGEを落とそう。

#### COMの戦略傾向 >>>

南アメリカの方に部隊が侵攻するが、すぐに 占領は開始されない。やはり空母を生産する。 USERの戦略指南 ▶▶ 近場に敵陣営 は存在しない。本来ならばPUBPLEに近い

は存在しない。本来ならばPURPLEに近い 位置なのだが、最初に遭遇するのはBLUEか GREENになる。中立都市占領に専念できる。

#### ORANGE COMの戦略傾向 ▶▶▶

南端に位置し背後に敵がいないので優位である。兵力は大部分がYELLOWに侵攻していく。

USERの戦略指南 ▶▶ ヨーロッパは3 陣営で激戦を極めている。その間にアフリカ を制圧しよう。その資金力を基盤にYELLOW をまず占領し、次にPURPLEを狙おう。

#### MAGENTA COMの戦略傾向▶▶▶

BLUE/GREENとの間は海が隔てているので航空機で攻撃する。地上部隊の動きは遅い。

USERの戦略指南→▶▶資源が豊富とはいえないので早めに東南アジアを占領していきたい。攻撃するのはBLUEの方が占領しやすい。この場合も空挺作戦が有効だ。

# シークレットマップをダウンロードしよう!



メッセージ 特典用マップです。アメリ 力軍が序盤は動かない為 韓国軍が苦戦を強いられます。素早い進 軍が勝利のカギです。

朝鮮半島と日本が舞台にな っている。時期は冬のため、 北国は雪模様である。中立都市がウラジオ ストク近辺に多少残されている。

開戦状	况- /	parantipa (paga tan 194 Daga jiji mahiikan	J J	V—JV ▶	カス	ЭĮ	1	ター	-ン制	间限	<b>⊳</b> [3	30
	暉 営 名	生産タイプ	資金	思考	混碎数	首部	都市	空港	工場	港	施設	同盟
BLUF	自衛隊	日本	20000	侵攻重視	40	1	29	15	20	6	7	
THE T	北朝鮮軍	北朝鮮	30000	侵攻重視	100	1	15	16	16	12	0	43
The second	韓国軍	韓回	10000	防衛重視	80	1	6	12	11	4	0	
	中国軍	中国	20000	侵攻重視	80	1	7	3	2	1	0	
<b>FURRICE</b>	アメリカ軍	アメリカ	10000	侵攻重視	40	1	3	5	1	3	0	
55.500							5	0	0	0	0	

#### 全陣堂戦略傾回

BLUE COMの戦略傾向 ▶▶▶ 侵攻電視だが、COMの展開速度ではターン制限 内にクリアーできない。市ヶ谷で生産するので地上部隊の韓国上陸には相当時間がかかる。

USERの戦略指南 →→→ REDとYELLOWは全くといっていいほどBLUEには侵攻して こない、なので守備固めの部隊は必要ない。部隊数の制限もあるのでより攻撃的な部隊と、そ れを支援する部隊に限定しよう。GREENの施設を有効に活用しつつ空挺作戦も多用したい。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ GREENにのみ侵攻する。半島より北にはほとん ど移動しない。艦船や、脅威的な弾道ミサイル車輛の生産も少ない(全くない場合も)。

USERの戦略指南 ▶▶▶ GREENの首都がすぐ手の届くところにあるので、基本的に BLUEの楊軍が到着する前に落としたい。BLUE以外の戦力はあまり気にならないが、ターン数 がないので短期決戦で挑まなければならない。それには首都東京のみの奇襲作戦ほかならない。

GREEN COMの戦略傾向 ▶▶▶ 資金面でも収入面でもREDの半分に満たない。 ソウルに侵攻してくる敵を迎撃するので手一杯で、陥落もCOMの場合時間の問題である。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 中立都市の占領は極上に厳しい。むしろ国境付近の敵都市を、 序盤の速攻で5つ程度占領したい。スキあらば何時でも占領できるように空挺部隊を用意して おこう。戦闘は地形を有効利用しながら間接攻撃車輌を多数投入し、被害を最小限に抑えよう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 敵陣営との間にPEDを挟んでいるので、戦闘に あまり加われない。東の方に少なくない部隊が展開していくが、敵陣営との遭遇は極めて少ない。

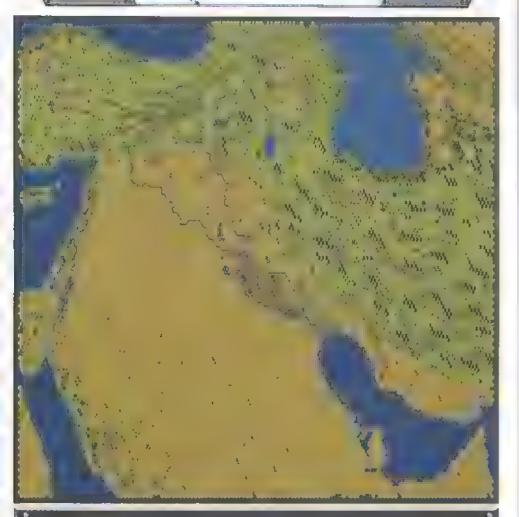
USERの戦略指南 ▶▶▶ 残された中立都市は確実に占領できる。さらに韓国に侵攻して あわよくば占領してしまおう。歯都占領ができなくても、幾つか都市を収入源として確保したい。 その後はREDも日本に渡るので、こちらは敵の首都制圧のみを目標に集中攻撃をおこなおう。

PURPLE COMの戦略傾向 ▶▶▶ 韓国での守備は空港(生産可能)が2つと都市が 1つのみで、大多数で押し寄せる敵陣営の前ではあまり存在感がない。資金や収入も少ない。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 主導での勝利は不可能だ。あくまでサポートに徹して、スキをみ て占領をするしかない。他の陣営がCOMだとサポートしても連携がとれず思うようにいかない。 兵器を温存していき、あるタイミングで一気に攻撃に転じれば、敵首都を陥落させることも…。

# 湾の自由作戦

大戦略サイトからダウンロードしよう



#### 戦域情報

メッセージ 重要拠点を全て占領する 事でブレイヤー側の勝利と なりますが、第五艦隊司令部を占領され ると、敗北となりますのでご注意下さい。 地形情報 イラク全域と湾岸をリアル に再現した。広大な砂漠地 帯と緑地帯が広がる。

開戦状	況-   -	1000	,	レーリレト「	カスタ	4	ター	ン制	训限	<b>►</b>	50
	神 営 名	生産タイプ	資金	思考	部某数首	影響市	空港	工場	凐	施設	周盟
DILLEG	連合国軍·米	アメリカ	450000	侵攻重視	500-1	4	8	5	3	0	(0
( THE PARTY	イラク軍	イラク	550000	攻防均等	900 1	13	7	9	1	14	-
1	連合国軍·英	イギリス	60000	侵攻重視	200 1	0	1	0	1	0	(0
-	連合国軍·豪	オーストラノア	30000	侵攻重視	50 1	0	1	0	0	0	•
	連合国軍·米	アメリカ	200000	侵攻重視	300 1	0	2	0	2	0	•
N. C.						68	17	16	6	4	

### 全陣営戦略傾向

■ COMの戦略傾向 ▶▶▶ クウェートがあまりにもRED領に近いので守ることが厳しい。激しく攻撃するREDに、この制限ターンでCOMが勝利することは困難だ。

USERの戦略指南 ▶▶▶ クウェートに首都(拠点)があり、REDとすぐに激戦になる。クウェートも敵の攻撃をうけ占領されてもおかしくはない激しさだ。占領耐久度がないので、1回で占領されてしまう。また、補充ができないので後続部隊を絶やさず合体を繰り返そう。

FEO COMの戦略傾向 ▶▶▶ 首都からの距離に関係なく生産可能な建物が多い。 そのためイラク領内は赤色で道が埋め尽くされる。遠征軍と違い自国なので資金も施設も豊富。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 最大の自標はBLUEとPURPLEのアメリカだ。他の連合国軍は 気にしなくてもよい。1回で建物を占領できるので、地道に攻めるより、第五艦隊司令部を占領 した方が早い。海上には、迎撃してくるイージス艦が配備されているので数で突破しよう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 序盤はとにかく建物を占領していない。資金を使い切ってしまうと、たいした生産もできないので、地上部隊を中心に展開していく。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 航空機投入は空港が少ないので、空母を展開できるBLUEにまかせよう。序盤に素早く占領活動を展開させ、収入基盤を確保できればBLJEを差し置いてRED首都を攻略できる。それには、補給車から弾薬も補給可能な攻撃へりを多数投入しよう。

COMの戦略傾向 ▶▶▶ 軍港がないので艦船は生産しない。最初は戦闘 機などを生産するが、資金が少ないので次期に生産ができなくなり、ヘリなどにランクか下がる。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 状況は極めてGREENと似ている。兵力的に数が少なすぎるので、 自陣営だけでの行動は危険だ。B\_UEもしくはGREENの部隊と合同て侵攻したい。中立都市 を幾つか占領できれば、兵力を整えて充分な支援や、単独的な侵攻もできるだろう。

PURPLE COMの戦略傾向 ▶▶▶ 地上部隊での展開はほとんどなく、航空機による展開が中心だ。REDの地上軍が北へ侵攻してくるが、それを全て防げず占領を許している。

USERの戦略指南 ▶▶▶ 大工場を占領したいが、近くにないので、ニコシアの島から地道に輸送をしなくてはいけない。輸送機を多数配備すれば地上部隊も敏速に展開できるだろう。また、地上部隊を投入しなくても付近の中立都市だけ占領し、航空機で支援するのも良いだろう。

## 「秘密マップ入手情報

今回、本書を購入された大戦等ファンを対象に特別マップが用意された。入手するには、インターネットかできる環境が必要だ。下記のサイトに行き、下のパスワードとIDを入力すると、タウンロート画面へ移動できる。マップの内容を少し説明すると、大戦略PERFECTにも収録している地域なのだか、より詳細な作りになり、設定もリアルになっている。当然難易度も高くなっている(攻略内容は、P106で解説)。マップの詳細に関しては直接見て確認するのがよいだろう。

## PERFECT

THAAD 23

ダウンロードサイト http://www.ss-alpha.co.jp/DSPerfect-map/

## 植秘マップを入手せよ!



師回長 極秘任務だ。 シークレットマップを入手せよ! アルファ小隊 ラジャー!!



小隊長・よし! 空挺作戦でいくぞ! 等兵 空挺ですか?!! 軍 曹 腰抜けめ、 マップが欲しくないのか!!



債祭兵 はいはい、こっちにマップは ありますよ~たぶん



|科全日 いったいどこにあるんだ!!(怒)

# HEROHS OUTLINE

兵器概要

#### 日本軍の特徴

**算写防衛を唱え 日後権しからたない自衛隊、軍隊は陸** 上曲保険 4 11 全銭 毎上自査隊の3項輌 スパナる下 とができる (前球法) 国土デュを住 ため 直接機 略及び開場侵略 対したり国を供養することを主たる任

務とし、」と明記されているともり ゲーム上でも互換は 爆撃機や長距離ミサイル車両、空母など攻撃的な兵器が信 嫌されていない。最新鋭のイージス略や、比較的性能の故 いは器舌用して弱点を補い、他の生産タイプにはったい。

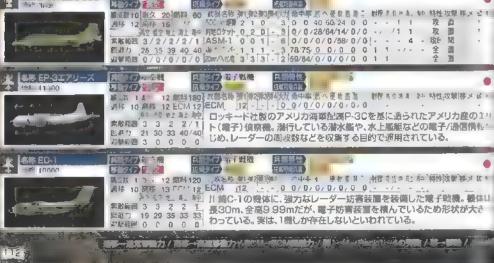
#### ckを変更すると通移/高等/燃料/ECMの機が変化する。この兵装機長の値はPeck 1の無百 を 名称 F 15J放イーグル 耳鳴イブ 放送点 20年 13 南部 17 ECM - AAM-4 2 - - - 3 90/68 0/0/0/0/0 5/8/-/-/- 全 明 A 2 2 3 1 1 3中 AAM-3 2 - - - 3 80/74/0/0/0/0/0 1/1/ / 全 便 未免配置 6/8/2/2/1 記で添加 3 - - - 2 59/84/0/0/0/0 1/1/-/- 全 前 同南方 ,45/47/34/35/35 現在までに約200機が配備され、第一線機の座を守り抜いている名機 **即單幅图 3/3/0/0/0** 林龍が77 開発 南野東京 面積 5500 80 特性攻撃 株メ ほ + 。 親。第10 5 7 20 銀料 120 J Abe 4 使 第2個3個4 命中率 れへ使せる リー 国道力 44/46/34/35/35 2019年28 3 3 - - 2 59/64/0/0/0/0/0 1/1 **伊勢都提 3 3 0 0 0** 名称 F-4EJ改ファントムII 長 (47) 計"項 兵事(7) 戦闘機 兵體特性 728 48AA 移動ライブ 民國安國安長

電空 包子 北上 海上 海中 ルマ・ 4-2 2 2 3 78/75/0/0/0/0 0 1 1/-/-素的記述 4/3/2/2/1 医療活動 0.3.0 - 5 0/0/48/58/62/0 0 - 1/1 - 回記 37/42/32/34/34 ASM-2 010 1 - 6 0/0/0/0/0/81/0/0 - /6 -·/6 - 攻F 配 原駅町押 0/0/0/0/0 (20m/Mが割333-259/64/0/0/0/0/0 1 1 - - ・全



包护力 38 40 39 40 40 ASM 2 0 2 0 6 0/0/0/0/61/0/0 - - - 6 - 版E 随 原状形態 0 0 0 0 0 2mm 表 3 3 3 2 58/64 0/0/0/0 0 1 1 -

	TAMES OF TAXABLE PARTY	THE PARTY OF THE P	The state of the s		
The state of the s		感覚タイプ	STORES .		
	順成数10 耐久 20 燃料	80 武县名称 3/1	例2弾3弾4[火力] 命中率。近へ便収当港	· 三、射程 声孔 8 高。 \$P\$	特性攻撃隊メジリ
-			1 0 3 0 0 40 50 24 0		
Total Control of	一	事中 月地ロケット。①	2 0 - 3 0/0/28/84/14/0/	/0 -/ /1 1	攻 直 ・
The second second	京阪範囲 3/2/2/2	/ 1 [ASM-1 0	0 1 - 6 0/0/0/0/58/0/	/0 4 -	攻F Ni ·
B.9.7.Sar of a by John Hill			1 1 - 3 78/75 0. 0 0 0		全调
	型製造器 0/0/0/0.	/ 0 20m/0/n/8 3	3 3 - 2 59/84/0/0/0/0/0	0 1 1	全当





县 沒有 早期餐戒機 县。标准

SHEET

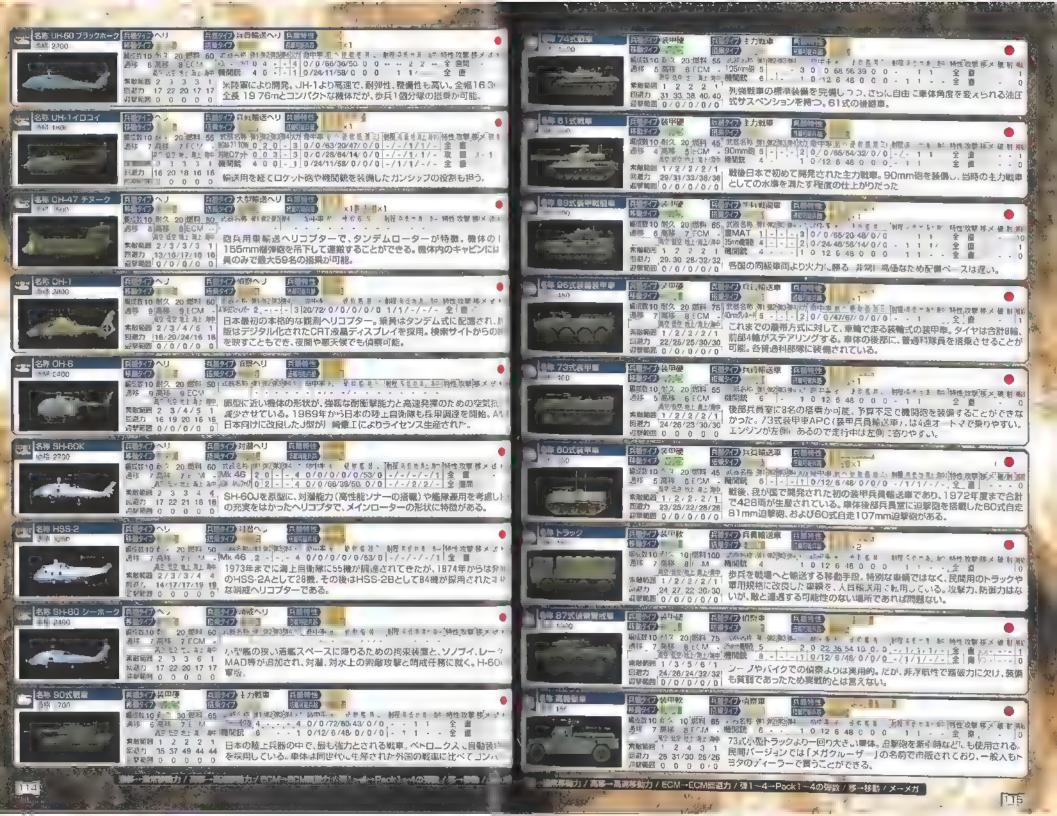
原果タイプ

職成数 1, 刻久 12 燃料 210 | 武器名称 第1, 第2,407 94 / \*\* 命手手 1.

京 温沙 气工機

移動を行う「高空

# E-767









1,70



# アメリカ



#### アメノカ軍の特徴

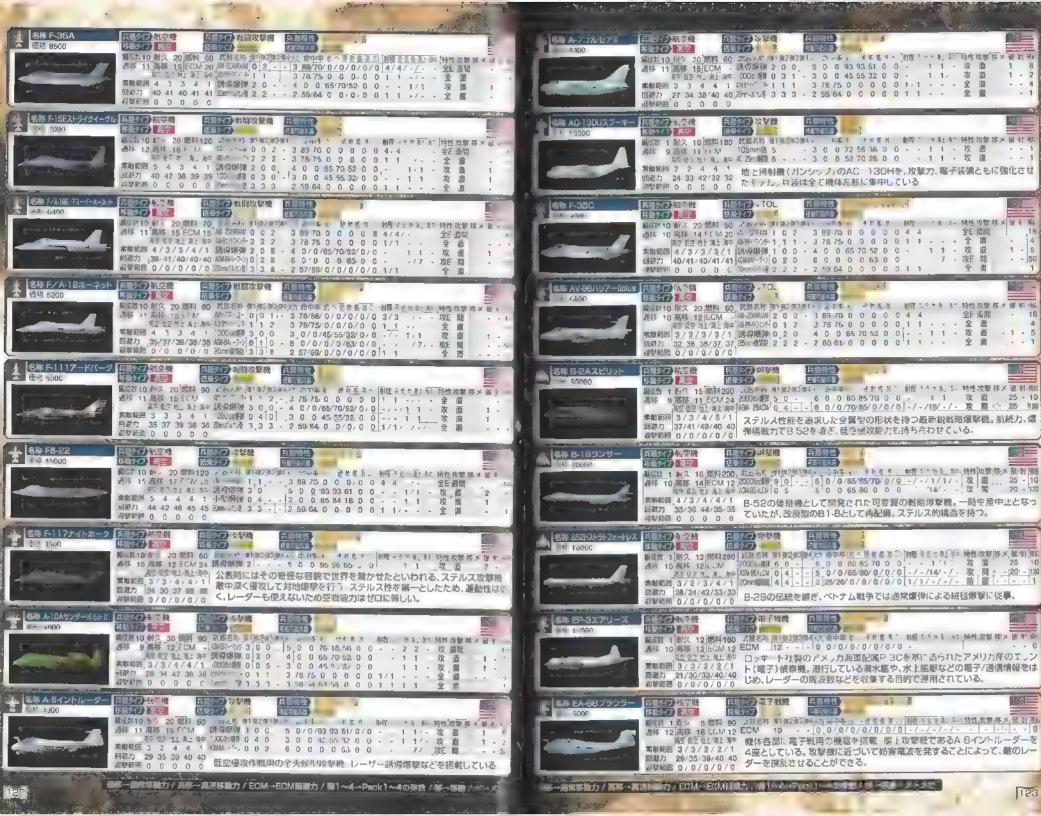
・2メリカの「相手方を買 望とも、住倒してゆく・」とい、「精空誘導弾 を送り込み 指揮率 画色系 摘絵所 戦闘車両 。軍事中間とあり、主要装備のニファスがよく、世界で唯一なった。 斉仁に ご ボイン 一提撃するためご 保有すった器

スキース機を保存する の動物の方法でPG	かなと、何を正倒している。 学さな L M Precision Guided Munition	よ特徴的で ま、気です。なけないた 陸海空の連携の面です。	
1 2900	注: 大田 全機   注: かき を 準機   注: 大田 全機   注: 大田 全機   注: 大田 全	3 4 72 40 0 0 0 0 0 6 0 - 3 76 68 0 0 0 0 0 0 3 1 3 78 75 0 0 0 0 0 0 1	6 及 間 30 攻 間 - 10
1.3 F/A 2297ター 1.1 1.3min	(日本) (東京 日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本)	3 89 70 0 0 0 0 0 4 3 78 75 0 0 0 0 0 1 4 0 0 65 70 52 0 0 -	育 5 ペット お
1 1507-5h	注意   株子県   注意   技術   技術   技術   技術   技術   大学   技術   大学   大学   大学   大学   大学   大学   大学   大	4 · 3 89 70 0 0 0 0 0 4 0 · 3 78 75 0 0 0 0 0 1 0 · 4 0 0 65 70 52 0 0 -	
会報 らいごフィグラフフルコン マエーマジウ	日 次分 40.2 位 現 277 第 20 域料 80 (ある 年 外1分 通称 13 点移 17 E.3M (かったの) 1 C 東京 25 間。 第 、 第 4 大い・ 16 2 0 東京 25 間。 第 、 第 4 大い・ 16 2 0 東京 37 間。 第 4 大い・ 16 2 0 回避力 41 45 35 34 34 大い・ 0 C 呼撃時間 0 日 0 0 0 2 mm 6 3 3 3	0 0 - 3 89 70 0 0 0 0 0 0 4 1 3 78 75 0 0 0 0 0 0 1 2 0 - 4 0 0 65 70 52 0 0 1 1 - 6 0 0 0 0 63 0 0	1 1 - 攻 尚 1 5 - 50
## F-14Dh.4+vv/	(株)	2 3 4 72 40 0 0 0 0 0 0 0 6 1 0 3 76 66 0 0 0 0 0 0 0 3 9 1 1 1 3 78 75 0 0 0 0 0 0 0 9 1 2 0 0 4 0 0 65 70 52 0 0 -	1 4 全直 4
会報 F-4ファントムド 3960	東 (	0 - 3 76 66 0 0 0 0 0 0 3 2 - 3 78 75 0 0 0 0 0 1 3 4 0 0 65 70 52 0 0 -	- 1 1 - 攻直 1 - 5
を終 FBタルセイダー で Moc	医 5/7 航空機		抱 * £ * * \$ * \$ * \$ * \$ * \$ * \$ * \$ * \$ *

高端配置の主翼部付け根か可動し、低速度時の操縦性を安定させている。

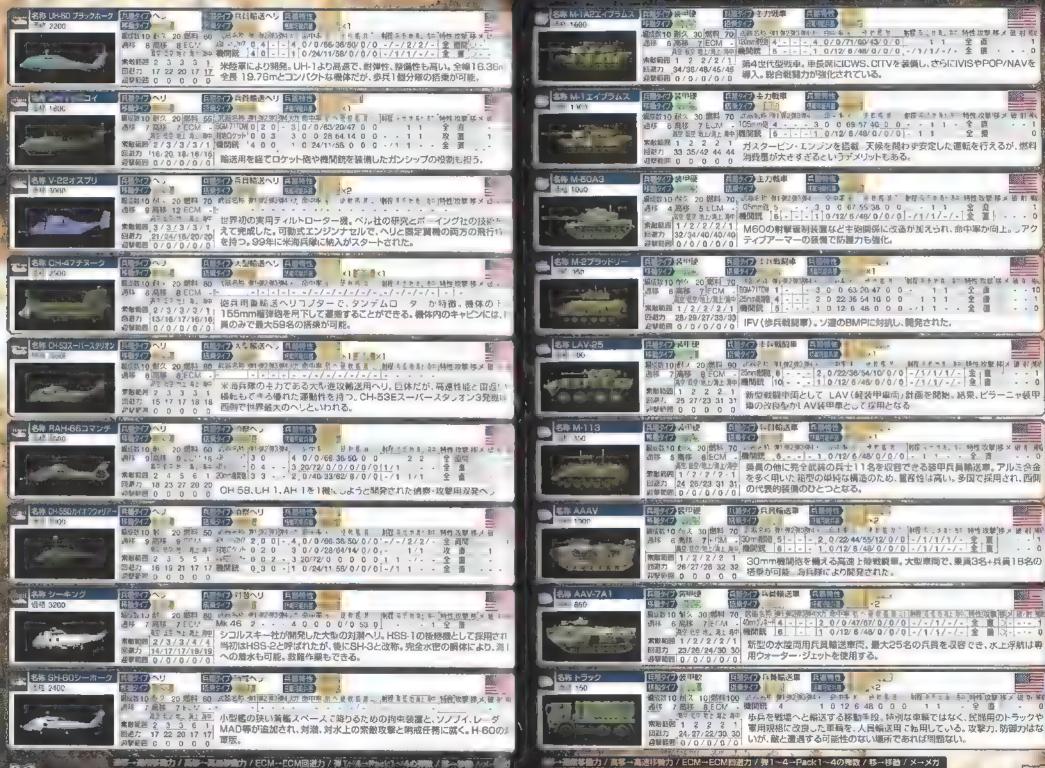
四进力 35 44 30 33 33

近城原料 0 0 0 0 0









- - 10

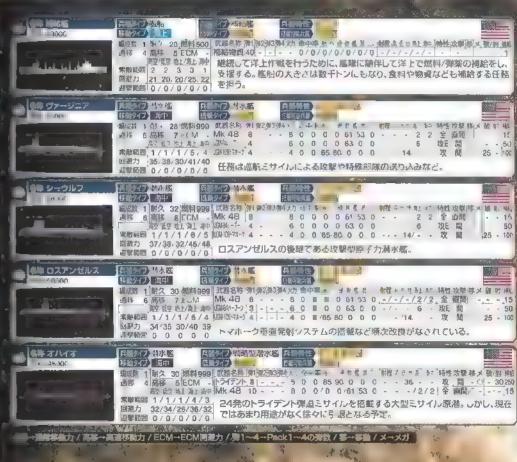






等一通常等動力!高等一高速移動力!ECM→ECM回避力!買1~desPack的→40票數!高→等數(水

132



# Russion =

#### ロシア軍の特徴

十 分の事備!一大的勢をかける方製の心主義の間。 攻撃で得、ケーを用すること、他、一大器とは終 後は、大きと、内壁する一般動都と行くよく・軽度と争 の所によっ、無路といい、送り対 帯りを命をいった 強

力制等の再には問時対に軍が敵の前進を違っせている。 5、戦争 端一 事態軟機等が重装備する通か大「髪りら その。年記さをはに続ってバラースがとす。構成一他は の年器に対して作り、戦にを進めることができるだろう。

名称 Su-27 フランカー	其 247 东空教	兵 247 W 20	兵事物(1)	-
	移動747	<b>法量947</b> 1	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4
	<b>副新数10 61 2 20 数四</b>	100 月88年 別1司2期39	## 1	X E I
1 1 A	通移 13 高移 17 5 7 M	R-27 32 -	- 3 72 64 0 0 0 0 0 3 3 ME W	
and the latest designation of the latest des	14 17 = R = R.	№ R-73 12 -	- 3 80 78 0 0/0 0 0 2 2 全面間	
A Section 1	新版版图 5 3 2 2	1 30mm 開発 3 3	2 63/66 0/0/0/0 0 1 1 - ・ ・ 全 面 .	
4	国政力 50 51 36 34	34 Exce to charge your	IT FIZE ASSET BUILDING THE ASSETS	
	正整體則 3 3 0 0	0 州中八子研究所	によるデータを基に設計されたデザインが特徴。	

名称 MIG-31 フォックスハウンド 兵衛か行 海空機 月曜か行 選挙機 月曜か	
また 1000 (株型イブ) 正理 (出版・イブ) (本語 (日本 100 日本 1	
編版版 10 新. 20 燃料 80 mm 2 m 2 m 2 m 2 m 2 m 2 m 2 m 2 m 2 m	大龙,
图形 13 馬移 18 E 11 H-33 2 2 4 - 4 70 46 0 0 0 0 5 5 攻F 18	
高空 を ま は 年 R-40 0 1 0 3 76 40 0 0 0 0 0 13 / 3 - ・ 攻E 脱	
第60m 6 4 2 2 1 R.60 2 1 0 3 72 72 0 0 0 / 0 0 1 1 全面	
国新力 42 45 34 32 32 2mm 配 3 3 3 2 58/60 0 0.0/0 0 1 1 · · · 全	
P	

4	- The same of the		The State of the Laboratory and		
н	▲ 名称 MiG-25フォックスバット	共制5470 的。平均	<b>共順947 思報</b> 問	75 M (10 CC)	
F		B 2-77 E S	孫東947	<b>北西西</b> 森區	45
ш		期成数10 耐久 20 燃	四 70 武器名标例1	押2分3分4  大力・途中率 和へ 計作す	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
ш	Thinking the un	项序 14 高級 20 Ft	R 33 2	0 - 3 76 40 0 0/0/	0/0 3/3/-/-/- BF M 1-1
1		₩9.27 E	N1 # R-23 1	2 3 72 40 0 0/0/	0/0 2/2/-/- 全日 直回
L	-	奔散碎别 5 3 2	2 1 R-60 1	1 - 3 72 72 0 0/0/	0/0 1/1/-/-/- 全日10:
		<b>附析力 41 58 50</b>			
l		数學時期 3 3 0	O O PXUDO	対抗して作られた要撃機。	実機の性能'はそれほど良くなかった
Ä	100	ATTENDED TO THE PARTY OF THE PA	MCG-195 op 1	The same of the same	

W	On L	Distriction	Ai. 641									4	青世	9 -													
E	•	* 1500	移動多不					7					KA			9											-
ľ			<b>网络农工</b>	C M	20 5	WE 10	00 2	いる意味	711	押2	#394	100	-1	赤	1	N	拉馬	,fi	49	9 0	6 p	ll,	唐	特性	攻擊	學士	16
ı	-		अग्रिक	3 18/15	17 1	E CILI	R	37	,0,	0	1 .	3	80	57	0	0	0	0 (	6	6	-			오F	面間		
ı	المفر	All Property lies and the last of the last	- Party St.	42 A	F 75.	- 為上 海	r≏ P!	77	3	D	1	, 3	88	78-	0	0	0	0 (	1.4	4	-	-	۰	全E	OW.		
ı			WHEN BY	5	3 2	2	1 R	73	, 1	2	21-	3	80	76.	0	0	0	0 (	1 2	2		-		全	頂間		
ı			四起力	52 5	38	35 3	15 0	1000013	0	3	0	3	0	0	45.	55/	32	0 0	)		1	1.		政	1		†
Ļ	25		物の名が	0	0 0	0 1	0	一海如	3	3	3	5	63.1	66	D	0	0	0 6	1	1				全	0		

	一 民國的行動等機	兵量多亿 饭别费	兵士特性	21	
## 8000	移動学行了	経験947	SEPERS .		
	<b>順成数10 計 &lt; 20 無料</b>	90 对准名称 41	神之帝3四4人 十十十十 有 传	被重混 明耀节先始为。	が 特性収象 移メ 伝 -
Salara and the Paris	通移 13 高板 17 TA	. R-77 3	0 0 - 3 86 78 0 0	0 0 0 4/4	- 全F 市部
The second second	1R 1B as 2F	5 P-73 1	1 1 - 3 80 78 0 0	0 0 0 2/2 -/-	- 全 直胎
	<b>米耐転担 5 3 2 2</b>	1 10000as## 0	3 0 . 3 D 0 /45 55.	32 0 0 -/ - 1/1	- BV BU 1
Register to the second	国距符 50 51 36 34	34 Kh 59M D	0 2 - 6 0 0 0 0	60. 0 8 4/4 1/7	攻E 階
	● 「	7 (小腹門 3	3 3 2 63 66 0 0	0 0 0 1 1	全 值
Court and date of a total	The same of the sa	The second second			

名等 MiG-29SMT ファルクラム	到多门	19,77	題			(i) 11	200	г	-1	爲		生		3				_							
	移動タイプ			2		<b>(7)</b>	I			17				3											S
	編版数10	30 1	20 8	<b>341</b> 9	0 4	25.00	S# 1	72	3933	44		1.4	-	4	v i	4 4		HAP	再世	10 4	t B	期初	· 拉黎 鄉 ×	16	а
The second of th	<b>间样 13</b>	All	17 F	0.53	R	37	0	0	1 -	- , :	3 80	57	-O	0	0	0	0	6	6			全6	COL		н
2-4		AP IT	2 15,	41 4	= R	77	1	0	0	- 1:	3 86	78	0	0	0	0	0	4	4	+ ,		₽E	32.00		٠,
	常能能問	4 3	2	2	1 1	73	2	4	2 .	- :	3 80	78	0	0	07	0	0	5	2		_		DIK!		
G State Control of the Control of th	慰祀力	39 41	5 35	35 3	5 10	<b>P</b> \$1000	0	3	0	- 1	3 0	0	45	55	32	0	Ü			1	1	- 10		1	
	母型門項	0 0	0	0	DF C	102	3	3	3	5	2 67	G6	0	J	0	0	0	1	1			2	唐		
					The L	·																			-
名称 MiG-29 ファルクラム	Shift of T	TOP	9	2	distr.	The state of	125			TE.	711											_		_	

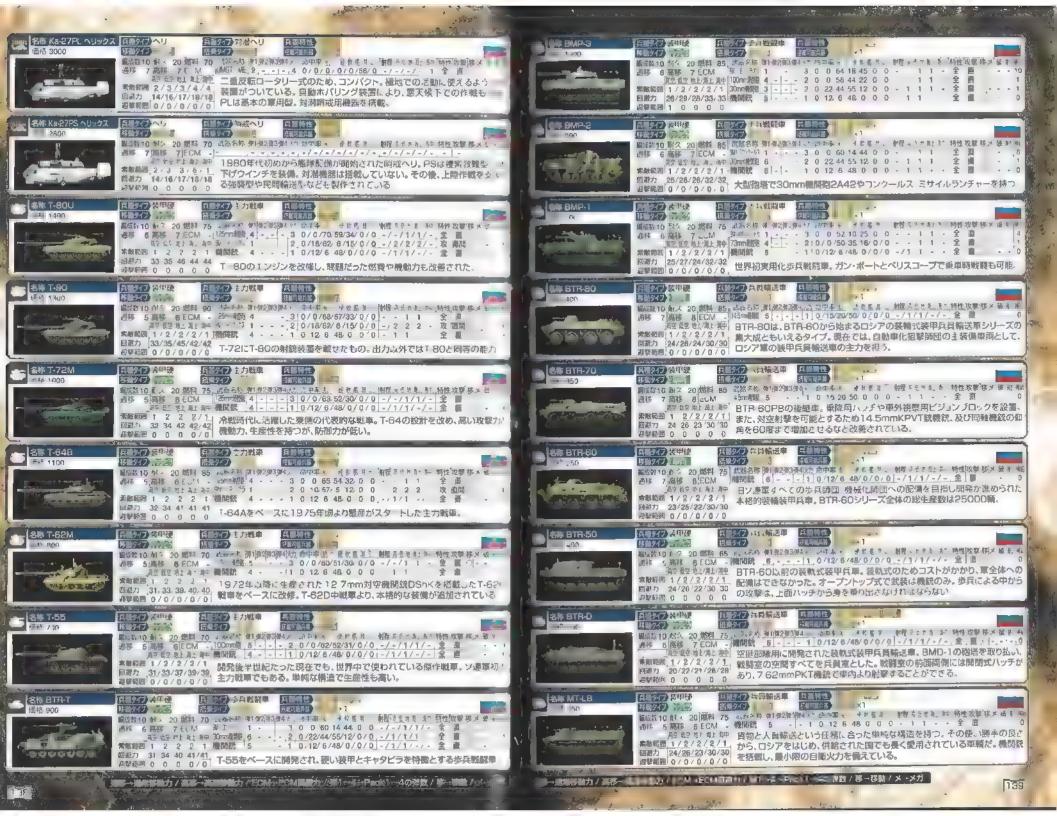
4	名等 MIG-29 ファルクラム	4	7 "	周		퉤	THE PERSON NAMED IN	'機		10	1	WK.		т.												
ď		<b>用曲947</b>				捌	(747)	7				製料器		- 3	9											Ž.
۲		職或数10	(村)	20 1	-	70	1020	911	M23E3	94	à	:: 4	F 1	4	H	in M	H		射桿 2	- 13	01	10	特性。	QUE II	)C [2]	4
П	A	图形 13	席标	17 t	: M		8-27	1	0	-	3	72 6	4	0	0	G	0	0	3 3				BOE "	83		
Н	The state of the s		.B7 5	三十二	21	异中	R 73	2	1		3	80 7	8	0	Ç.	0	0	0	2 / 2	-	/ -		全	100		
П		素單範囲	4 .	3 2	2	4	0000 444	0	3		3	0 0	) 4	15 .	55.	32	O	Ü	+ 2 =	1.	71		級		1	
Ш	Brownian April 1	型酒力	38 4	3 34	34	34	20mm配施	3	3 .		2	63 6	6	0	0	0,	0	O	1 + 1		/		9	Ď.		
Ų,		四朝新疆	0	0 0	Ð	0																	_	_		
- 3	THE RESERVE TO SHARE THE PARTY NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PARTY NAMED IN COLUMN T			_			-	_				_	_	_												

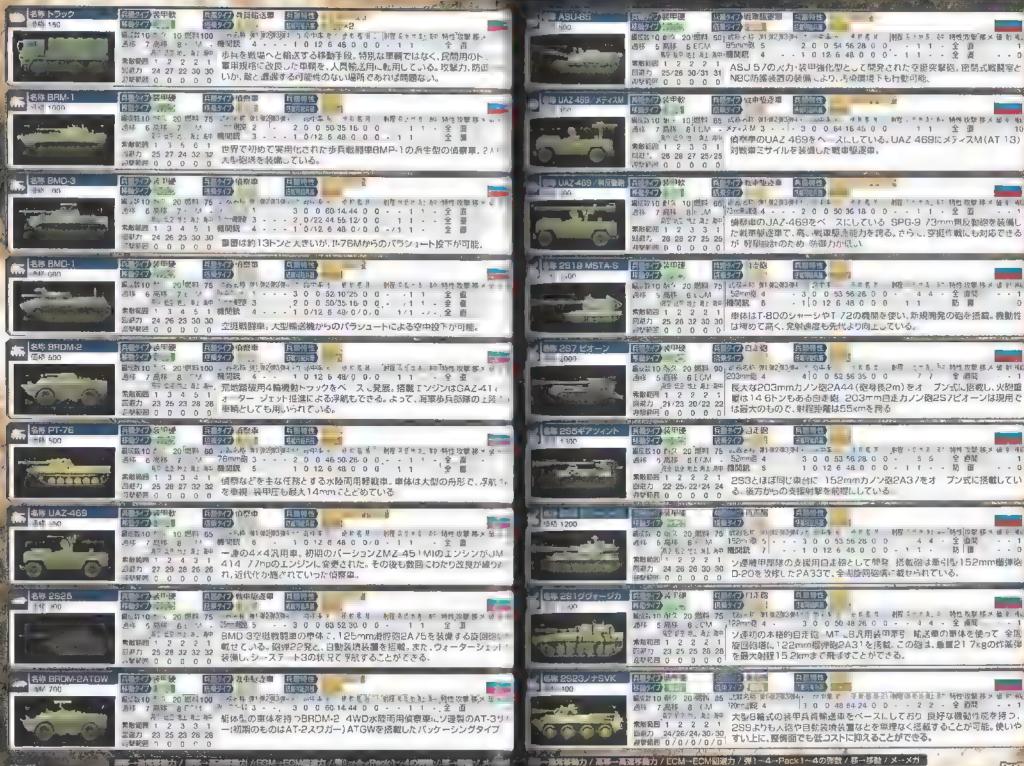
職力と50%~50%(第7条)と関わるようには1500年(第一部第4条)





11・全庫

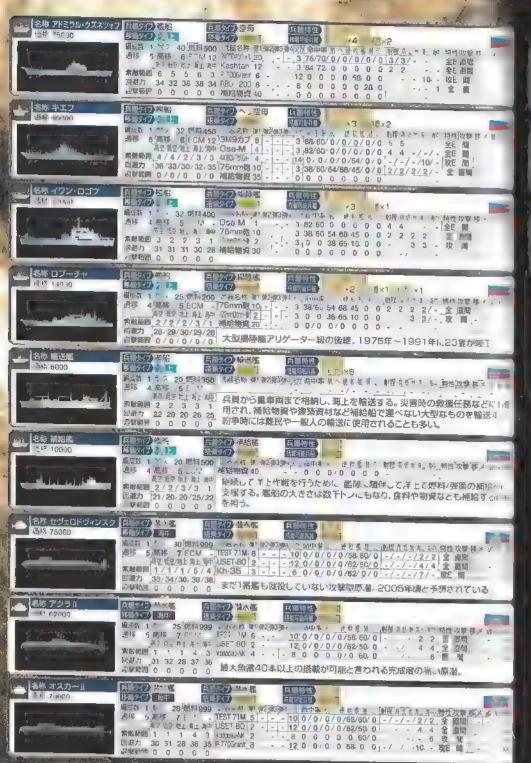




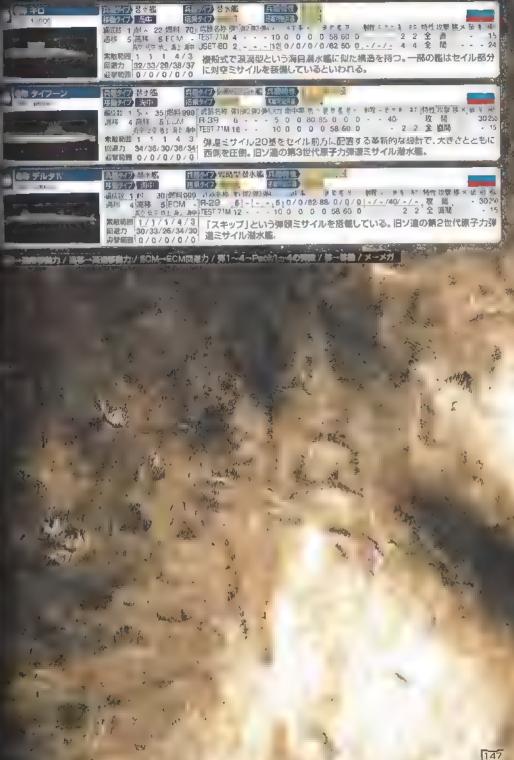








第一章等等数/ / 高等一面高等数カ / ECM→ECM回避力 / 勇1~4→Pack 1~4の強数 / 零一等数 / ※



# German

## ドイツ軍の特徴

第二女世界大戦でも形骸から1990年二東西ドイツ統一。 BS 年ソウ It 社会主義所が「明念を持てかつて強力 た。たとイノ陸軍はパタをラーですた。それでも、敗戦当 初非(学院・广
あってきない。同じたって改正し、再

軍備を実現した。現在は主力戦量のレオパルトシリーフ・ はじめとした優秀な地上兵器を保有している。「よ陸軍 であるためか、進船が少ないとしっかっかあるたってい 点は響響な地上部隊を駆使し「押めた」、



3 39 38 0 0 0 0 0 1 1

型: a7 対: A、 新中 27mm 100 3 . . . . . . . . . . . . . . . 全 自

医、智用等电力(高度,而通知能力)。在GM 中SGMM能力(通行中A中RADA),Add Man (是一种的企业)

迎撃前手 0 0 0 0 0 時攻撃機トーネードIDSの派生型の偵察機。

■大3890kmの範囲を移動できるトーネードシリーズの一機。RECCEはM

通移 13 高移 17 cC'' 8 4 1 1

**未取花田 4 3 7 8 1** 

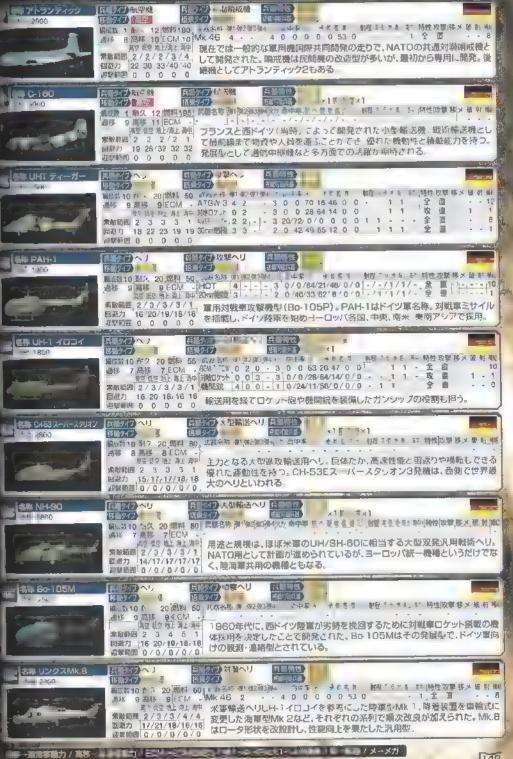






图 松 梅

通信·低空 地上 AL AL

国銀力 48 44 20/26 26

· 即即 3 3 0 0 0

A - 15性 收款 株 × 彼 射 梅斯

- 回避力 46/43/25/27/27

BE IS

過數範囲 3/3/0/0/0

、問題力 37 38/15/27/27

近季晚月 0 0 0 0 0

TOTE BES



F・高保予能力 / 高部・高温等量力 / ACM / SICM BIE 力力業(ご今・Frack ) / 4の機能 / 名・Miss / A





## Britolin BE

#### イギリス軍の特徴

も反対離 リイル車両は配備されてしなっ。桁平機で、 環撃機士保有してしないので多撃的な中間かずえで、 るよう、感しらが、全体的にはパンフスのとれた兵器構造 になって、る。

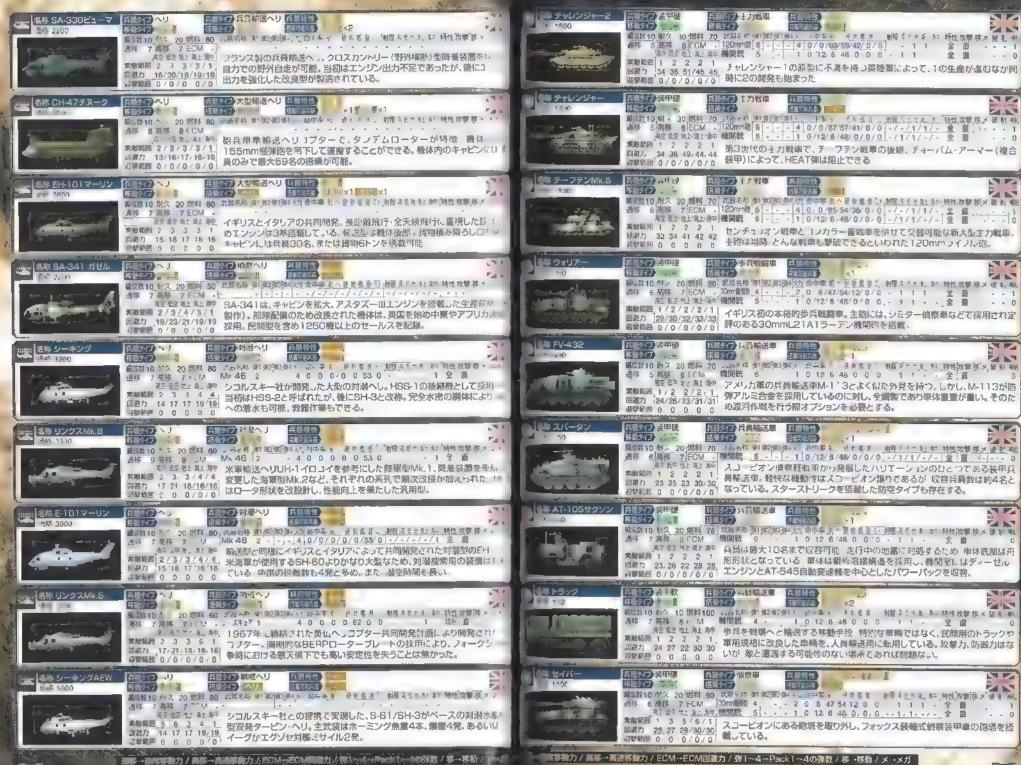


国室力 33 39 37 37 37 37 37 40度 0 2 2 - 2 63/68 0 0 0 0 0 1 1/····全面

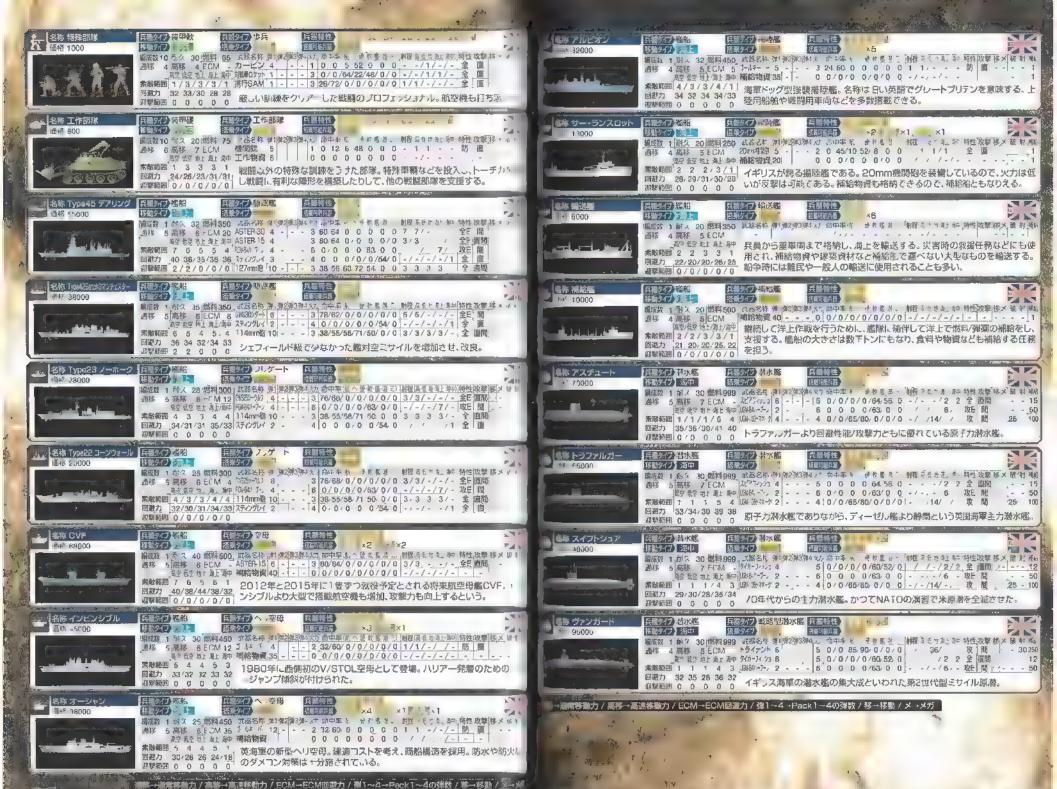
學一道指写整力!實際一高達到對力/在EMSEDM國際力/測~44~Packil~44)和數/至一位於

正学经图 0 0 0 0 0 0 0









## フランス軍の特徴

戦闘機つファールや主力戦率リクレールをはしめとして 基本的に自園製の兵器と多く配備されていると、一ル語 代からの、アメリカニン「と別ぶ機能をするとしう方針に のっとって自証で兵器を開発してきたために、時に武 器の輸出大国たけあって、兵器は頼もしいものが豊富 ろって、る 引き機には爆撃機が配備されていない等 点か多少あべか。1、なるが、保有する質器の ラフス 整くなく、1、現空母シャルル・ドゴールを保むしている。



17 x 0 tr a 2 - 1 - 1 1 0 3 76 76 0 0 0 0 64 0 0 - - 5 - 攻に 間 無機配列 3 2 4 4 1 5 - 2 1 1 0 3 76 76 0 0 0 0 0 1 1 ・ 全 間

等一道常等能力/高等一直通常能力,但可能上GOMEE的//推测。2007/Proteits-40分数/第一部版/2019/6

医配力 26 33 35 41 41 30mm 3 3 3 3 2 63 66 0 0 0 0 0 1/1/4

三號和書 0 0 0 0 0



## フランス軍の特徴

戦闘戦 ュファールやキカ戦車・クレールをはしめとして 基本的 目、可製の与語が多く直端されている。トラール時 代からの アメーカ ロップと知 与機能をとるとい 方針に のと
て
自国で与黙を開発してきたためた。同時に就

三世紀20 0 0 0 0 0

通移 12 高移 16 ヒンソ

正學範囲 0 0 0 0 0

8 347 R. V.

名称 シュベルエタンダール

T.15 3500

器の輸出人間ですあって、兵器は頼む、いわの戸豊富 ろで、る「肺空機」は爆撃飛り作儀されていない等 点が多すあるのは気になるか 保着する兵器の モラノス **感くなく 正規全母フャッ トゴールを保有している。** 



福明技术

高を記する 8中で、1009 0 0 1 5.0/0/0/0/64/0 D - -/- 5 皮に 間 常販範囲 3 2 4 4 1 600 279 1 1 0 - 3.76/76/0/0/0/0/0 1 1 / 全 国

医器力 26 33 35 41 41 30 10 3 3 3 3 - 2 63/66 0/0/0 0/0 1 1

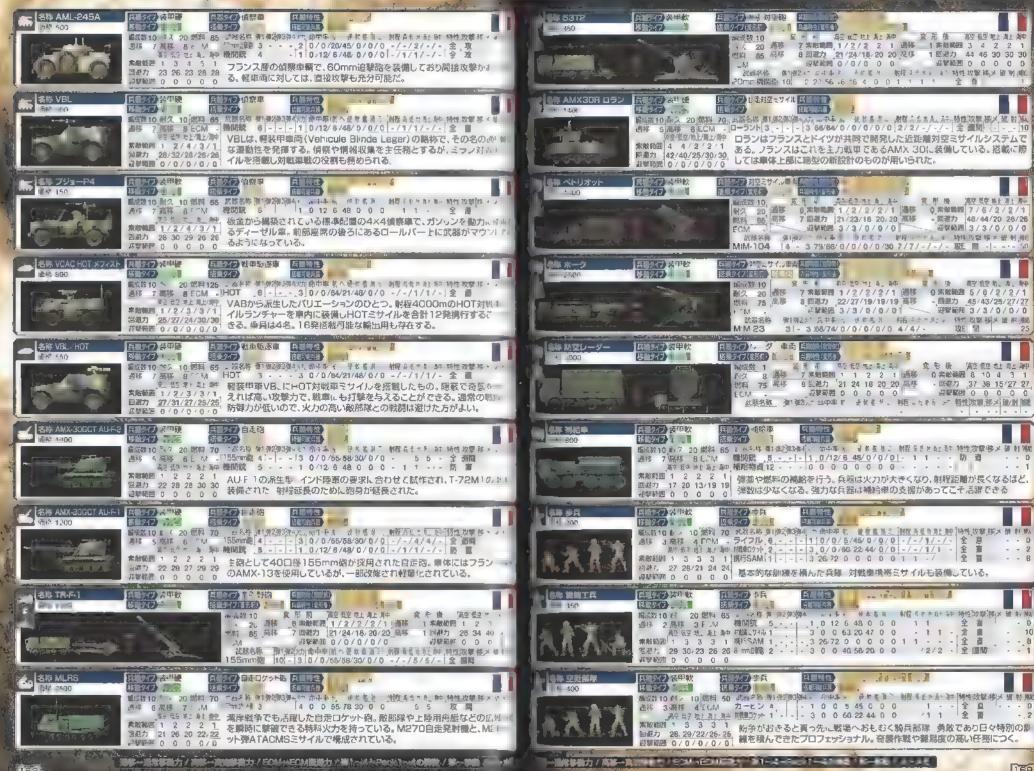
程成於10 下文 20 燃料 60 下共下院 智 見2頁3個。 一台中丰 7 一份的 图 3 、 他理事而为5、 4中 特性收取者 8 年

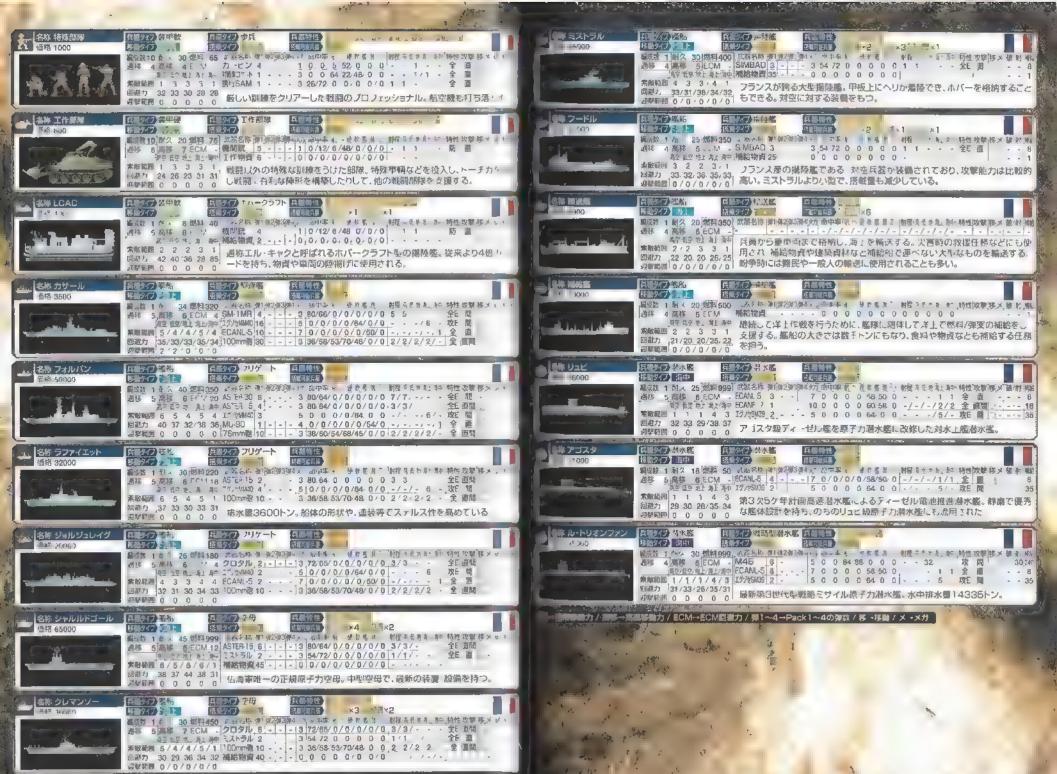
上一直被抽動力/星星一直通過數方/ECM一至CM型基方/A基本的企業/企業/AD開展/是一個數/

誘身爆弾 1 2 0 4 0/0/65/70/52 0 0 - -/1 1 - 攻 直









画学一連携を魅力が画学・長期を魅力がECM一ECM回送力 / 弾1~統合Packでも後の弾性 A等一種動が



#### イタリア軍の特徴

イタリアはこれまで戦争、同窓り参照している所まかあるか ローマ時代に選(吹、广注)「肺臓やとは胃えない 姿勢をといてき」「現在・時度 着耳列を発生する。」 勝度、徹底されるなど、重備をは、まするで、「肺臓を」 第7 連邦は トナおりそろっているよう。 見えるが兵法 係な \* 作命 よるくなく 病人されたモのか多い 方。 服 f で 3 x 4 、 を 至 で ている 正規学付よ呼引している。 か へ jを成を2号を3構造。 過 \* 2 8 で 有している。



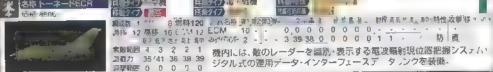








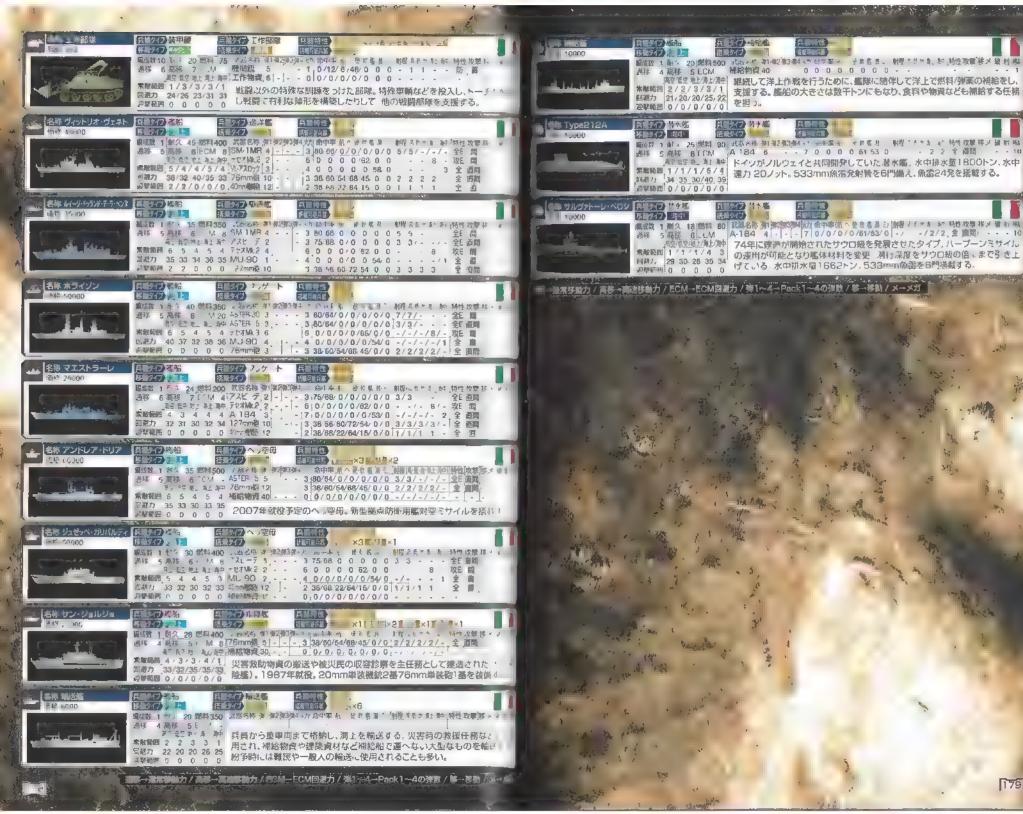












- 2 2 全 原間

#### スウェーデン軍の特徴

国防軍を平和維持活動やその他の国際平和活動で参加 させる方針があり、NATOとの共同作戦を可能にする能力 の拡充に努めようとしている。しかし、外交政策では中立 政策という方針をとっている。数当でおいて中でを維持す

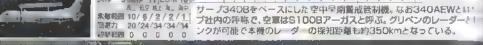
るため、軍事同盟には参加していない。そのため、兵器 自国産のものが中心したっている。中にほとして兵器 が限られ、外国との兵器のも円開発にも制限かめる表示。 自国産のユニークな武器をプラナー使じてなせそかか新た

100



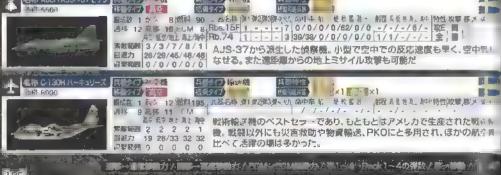








	William Co.	the same of the sa	
	★ 名称 AJBF/ASSH-37 ビゲン。	原元 (1) (1) (1) (1)	
E	mag elebra	特殊タイプ  「調査 「特殊タイプ」 「「特別的系統」 「	
ű		■成数 1 から 8   機能 90 。 あ名称   数4 2 3 3 3 4 4 4 5 前 1 4 5 6 6 3 3 4 6 6 6 6 6 7 4 6 6 6 7 4 6 7 6 7 6 7 6	46
	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN	58 12 克体 16.EUM 8.Rbs.15F1 7.0/0/0/0/62/0/0 -/-/-/EF. 图	
	C/5.17	月、低空地上海上海种 Rb.74 1 -   -   3   39/38/ 9 / 0 / 0 / 0 / 0   1 / 1 / - / - / -   全   目	
	A There I keep	陳散観測 3/3/7/8/1 AJS-37から派生した憤祭機。小型で空中での反応速度も早く、空中	atte.
3"	Carrie and Carrie	回走77   20/29/46/46/48	
S		<b>選挙時間 0 / 0 / 0 / 0 / 0   おせむ。</b> 本に、随意向は、1200時、上297 10以後の可能/に	
	The state of the second state of the Co.		-
	名称 C-130H ハーキュリーズ	民能的 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	





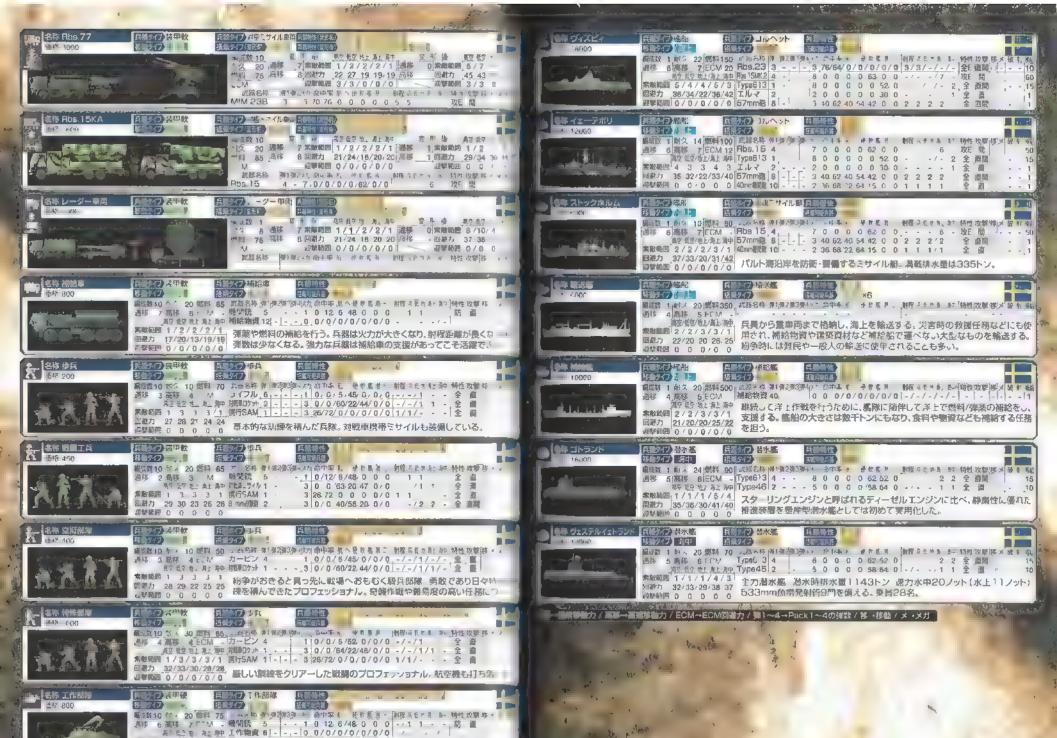
名称 JAS-39 グリベン

the 6500

**国際不**多的异种

移動されり





国纪力 24 26 23 31 31

STEE 0/0/0/0/0

50000

**素敵範囲 ↑ 3 3 3 1 戦闘以外の特殊な訓練をうけた部隊。特殊車輌などを投入し、トーチカケ** 

し戦闘に有利な陣形を構築したりして、他の戦闘部隊を支援する。





## イスフェル軍の特徴

「軍は社会の」部たっと思われてして「8歳で巨े線のある準準医療(対シック・インライフ・2月第15トルーと博力)関係を結べてして、アメッカオイス・エルをイスコニ原理主義、えずる英格理と同じ、多額の重事費を提出している。

事隊はハイテク化が進められていて、アメリカと共同期 した時報税の弾車ミサイル「アロー2」も実践を強さ、 いる。また、アメリカから輸入している戦犯機を t、めさ 兵器の種類は實置で、固産戦闘のメレガ、よら性能力。







ide: [福等 F-15 [ ラーム	12 (4p) 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	HEROTE PER	飲單機	八部传生			
∰ <sup>i=12</sup> >nn	影響を行う	済業タイプ		<b>泛組時能英男</b>			
	摩诃特10 = 2 20						
	通移 12 周移 16	E V ALLEMAN	0 0 2	3,89.70/0/	0/0/0/0 4	4 4	全E语唱
4	事章 E 章 斯	こ為上海中 ハイテノ4	2 2 2	3  82/78/0/	0/0/0 0 3	1 -/-	全 直
	常般範囲 多/4/3			4 0/0/86			
	前門力 40 42 3	8 39 38 1" 1.4"	0 1 0	- 610/0/0/	0/64/0/0	17 -	- 攻E 間
	<b>湯料原則 0 0 0</b>	0 0 /00 0	1 4 4	2 59 64 0	0 0 0 0	1 1	2 0

			R LEE MIN						
ľ	ZS IP IDI	<b>特别外(7)</b> 电键	透镜学(7)		<b>引起耳眼内</b> 核	B			
Г		ME N 10 E 20 1975							10"
ı	The second secon	通路 12 高球 16 h 15	11/1/3	1 1 2	3 7B 76 0	0 0 0 0 1 1		全国	
ı		최기 중단 영화 중요.	事件 500+ s即列	200	3 0/0 40	50/24/0/0 -/-	1 1 -	攻 🏻	1
ı	The same of the sa	素的配置 3 3 3 4	1 阿地山 ** - ト	0 3 0	3,0/0/28	64/14/0/0 -/-	1 1	攻迫	1
ı	The same of the same	理力 34 38 38 38	38 30mm	3 3 3	2 63 66 0	0/0 0/0 1 1		全面	
а.		BESERVE A A A A	0						







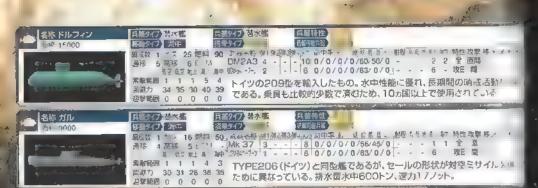




· 全F 間間

- 攻E 間

4 攻E 想



通移一連常移動力/高移→高速移動力/ECM一ECM回避力/弾1~4→Pack1~4の列

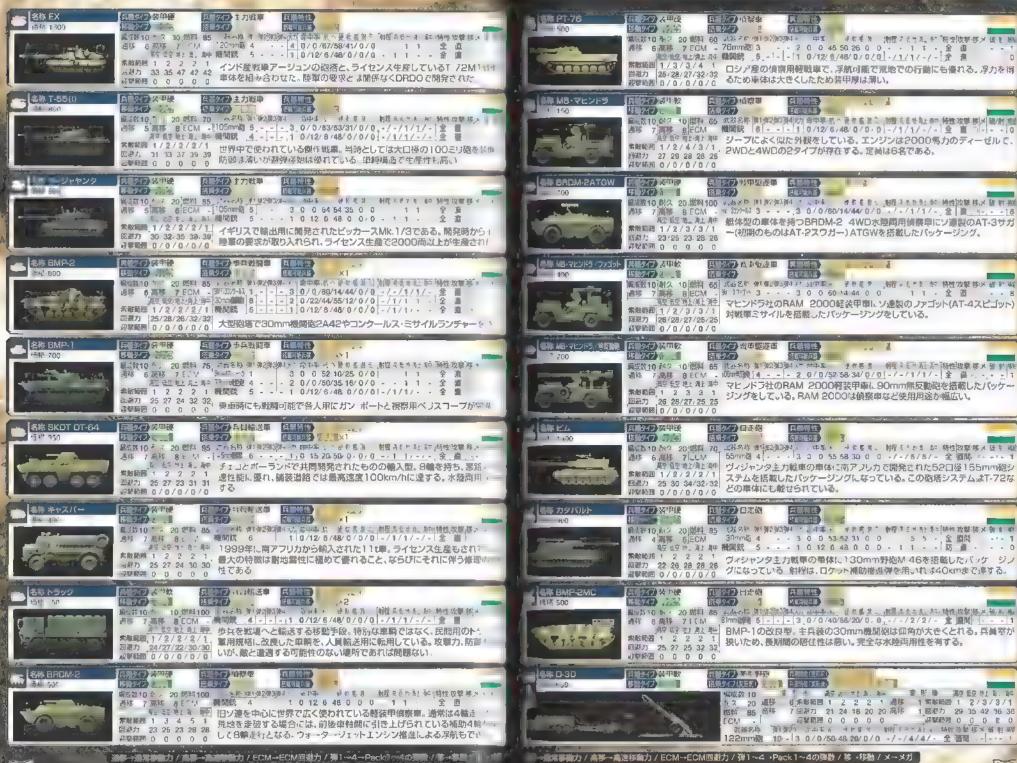
#### インド軍の特徴

「国語上の選択版」としての機種発を一貫して退収し

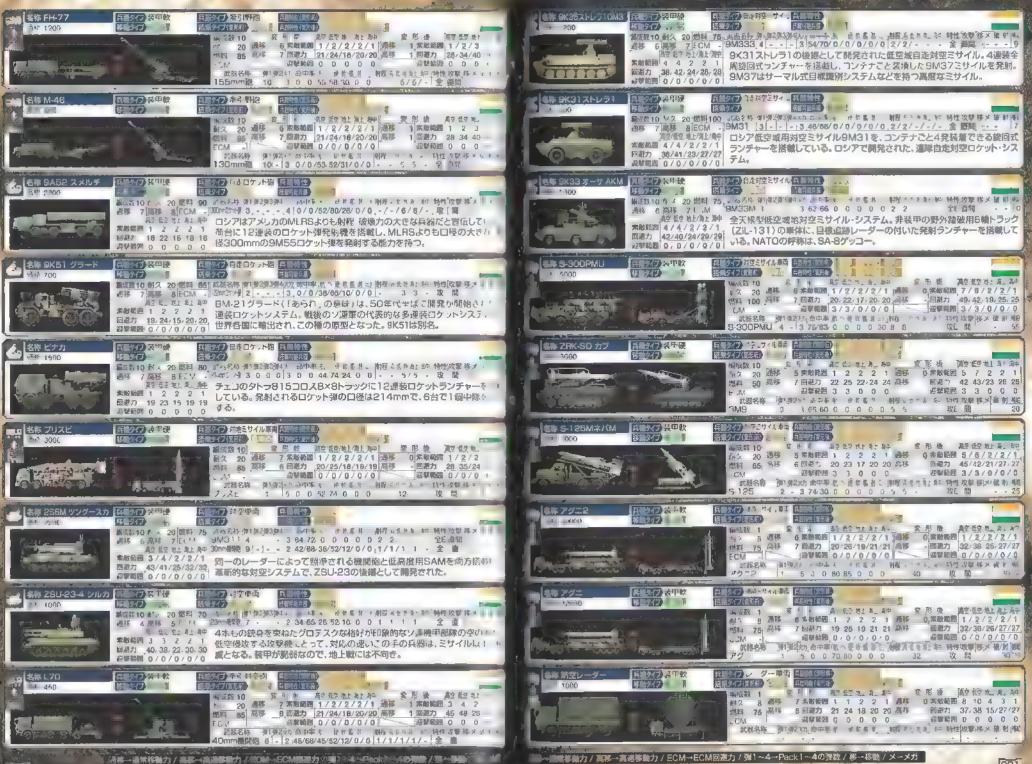
いえこの主験生製の返されな功している。大戦略にはアグー、 1998年、終上海作力を写言、た一様振敏防止条約には「プリス 第7時発表の「サイ」ので揮奏力戦争として開発 見移得有国 在科なも別を行うあるとして未規説。それで、中のドラップをりその兵器である場合を補わ

	「記となる中距離」け			स का म	地等 四半 保有	て(台)	
* 5000	13 (本金) 1 年晩 13 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	## R-27 1 0 ## R-23 2 1 1 000世紀9 0 3 34 30mm組織 3 3	0 - 3 72/64 1 3 80 78 3 3 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 45 55 32 0	0 3 3 -	- 舞性敗撃移メ 攻E 閉間 ・ 全 直間 - 全 直	· 優 年 衛 10 5 1 - 2 1
4500 4500	第1277 年 全機 第1277 年 20 機関 第13 高等 17 FCA 新版知明 4/3/2/2 第247	7 1 1000bs## 0 0	0 0 1 3 86 78 1 1 1 3 80 78 2 0 0 3 0 0 0 1 3 6 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 4 4 0 2 2 0 1 1 0 7	- 特性 位解环》 - 全E 即間 全 即間 攻 面 間 ・ 攻 正 間	・ ・ ・ 18 ・ ・ 5 1 - 2 50 1
Inno	展 727 年 20	A - R-27 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 3 2 64 1 1 - 3 72 74 2 0 3 0 0 0 3 3 0 0 3 3 2 58 66	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 1 1 0 1 1	特性 攻撃 体 > ・ 攻 氏 の 間 四 回 回	× 級 射
MG217799279K	展 127 年 18 年 18 日 18 日 18 日 18 日 18 日 18 日 18	第 70 年刊	12 13 14 · ± 13 0 0 3 68 64 1 0 · 3 0 0 0 2 3 0 0	28 64 14 0	0 1 1	*** 特性敗撃等 ** 全 面	× 初 0: 46 3 7 - 1 1 - 1
1/00 1/00	展記記》航空機 表記之行。空空 風度数10 前以 20 機制 通移 13 海移 17 ECM 品本五空地。海1	A . フェヘル530 2 + 身中 R550マック 1 : 1 .誘導爆弾 0 : 1 34 Iグ、で-M23 0 !	0 0 3 78 64 1 1 3 76 76 2 0 + 4 0 0 0 1 5 0 0	65 79 52 0 0 0 64 0	報保さればす。 0 3 3 5 - 0 1 1 - 0 1 1 0 5 0 1 1	· 特性 收款 称。 全全全 攻 直直 攻 攻 直直 攻 攻 直	* (fr §) 4 16 4 1 - 5 - 35
9000 Su-30MKI	関係の研究機 を対する。 環域数10 耐久 20 総数 通移 12 成等 18 ECM 対す 程度 地上 対土 常数略圏 5 '4/3'4 回起力 45 48 42 40 収集機関 0 / 0 / 0 / 0	F-77 0   1   1   1   1   1   1   1   1   1	2 3 86 78 0 2 3 86 78 1 2 - 3 80 78 0 0 3 0 0 2 0 6 0 0	3 0 0 0 0 3 0 0 0 0 45 55 32 0 0 0 60 0	0 4 4 0 2 2 0 - 1 1 0 7	(特性攻撃隊) 全日 通問 - 安 直 画 自 - 攻 日 直 自 - 安 百 直	× 酸 中 概 18 5 1 - 2 50
(株 4200	年 文	国 247 政場機 接近47 60 工業~日 利 亨 4	0 0 - 4 0 0 4 0 - 3 0 0 0 2 - 4 0 0	28 64 14 0	0 - 1 1 1 0 - 7	□ 特性较單移) □ 攻 E E E E E E E E E E E E E E E E E E	× 被 射 衛 1 - 5 1 - 1 45

回避刀 29 36/38/40/40 ||R5507. 2 1 1 1 3 3 76 76 0 0 0 0 0 1 1 - - 全 直 中時時间 0 0 0 0 0 0 30mm年記 3 3 3 - 2 63 66 0 0 0 0 0 1 1 - - - 全 直



and the second of the second of the second



全F 追親

迎季時期 3/3/0/0/0

阿安·在中北1 51 海中

五G GC 前上 E. ET

F 4 5 3: 特性政策 移义 健 射 账

0 宗敞範囲 5 7 2 2 1

· 差 条 特性 攻擊 株 X 產 前 基始

0 未敵範囲 5/8/2/2/1

回避力 45/42/21/27/27

神解範囲 3/3/0/0/0

| 国計 | 32/36.26,27/27

MWEE 0/0/0/0/0

函数力 32/38/26/27/27

**の数略用 0/0/0/0/0** 

商盈力 37,38 15/27/27

経撃範囲 D O O O O

**在意思 \$4 特性攻擊]等,不被/於 图8** 

IXE III

**延長つ 42 43/23 25 25** 

**毛森底組 3 3 0 0 0** 

TOE THE

皇 形 卷











수 5

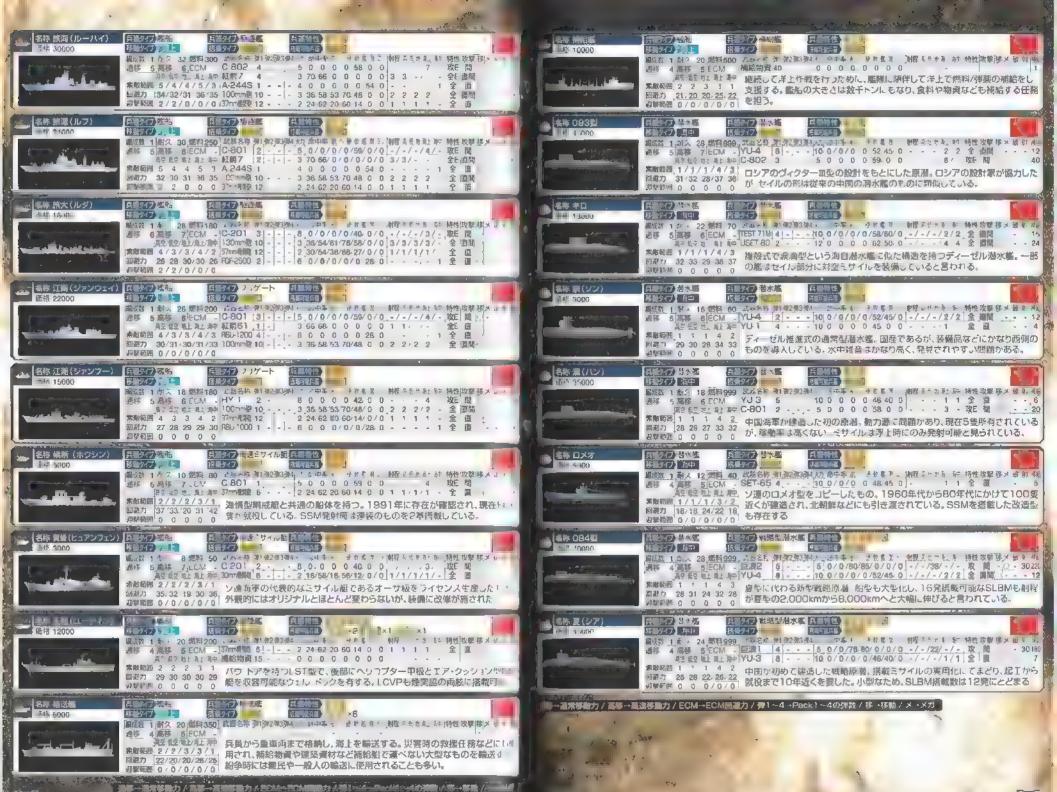
1/1 ~ 全 廳

1 全 百











# South Korean (\*\*)



#### 韓国軍の特徴

兵事分(7) 戰階標

兵事47) 戰開攻擊權

尽多(7) = 明朝戒德

原来の韓国郷(多と\*\*\* 事ごり習かれて る。それは 陸続き あるかも コータ(神を望って) オースカレイ。水 韓 サ 、協議 韓山 よう中国 サイ、ア年 明年 生 薩馬蘭などが、お子を解す如真でヤイ・文字 で係 保行 ていない。特徴がまま巨さ 化しょうし

有する射線300kmの米面製ATACMSは強力。大戦的に もATACMSが配備される。カア自己に無し存在する L 器1町曲を開視しておりを、2機・排撃機がなく全角に



不能內脏時間 通导 13 毫移 17 . " 4 48 1 0 0 3 89 70 0 0 0 0 4 4 -PS 127 11 E1 50 N F 1- 2 1 1 - 3 78 76 0 0 0 0/0 1 1 + + 水般乾糖 4 3 2 2 1 済·贝塔砂 0 2 0 - 4 0 0 65 70 52 0 0 1/1 攻 直 (日本) 41 45 35 34 34 40 20 0 1 6 0 0 0 0 0 3 0 0 ・・・7 - 放子 報子 報子 1 41 45 35 34 34 40 20 0 1 1 2 5 5



1510547 E 连兼信件 射程、サキキ、 新 特性政策 學メ 141 - 20 -通経 13 高移 17 F ビ 3 76 66 0 0 0 0 0 3 3 攻E 間 E0 70 # 6 80 4" - 5- 2 2 - - 3 78 75 0 0 0 0 1 1 . - 全 直 素酸糖剂 4 3 2 2 1 医环境弹 0 3 - - 4 0 0 65 70 52 0 0 1 1 沒 迪 巨型力 35 38 31 34 34 30m 、1/E 3 3 - - 2,59.64 0 0 0 0 0 1 1 · - - 全 匝 作發新期 O O O O O



等数タイプを開催 **诗雪芍藝氏書** 國際数10 型 20 機將 60 正確手稿 實 養空與3個 1 。 而中華 2 - 2 0 個 第 1 例程序 3 2 2 3 3 特性攻撃 6 x 2 1 1 1 通移 12 高移 16 E M 41 - 2 1 - - 3 78 75 0 0/0 0 0 1 1 오 교 • 政 直 表取範囲 3 3 2 2 1 25~45億 3 3 - 1 - 2 57 59/0/0/0/0/0/0/0/1/1/-/-/ 全 層 🛂 巨型力 35 38 33 34 34 F-5A/Bの改良発展型として開発されタイガーLIの ックネームがつい!



野難タイプ データー ・子を可能だる 超天 10 a 20 图码 120 四个的 9 1,如2和3如 04 4 · 使以也出一 使理 1 中自 1 · 红 特性 2整 2 × 4 · · · 奇珍 12 高移 16 F 11 - 4 - Feb 0 2 - 3 89 70 0 0 0 0 0 4 4 全F 函關 51 62 th 3 - 50 42 - 1+ 2 2 - - 3 78 75 0 0 0 0 0 1 1/ 全 亞 **常飲能**國 5 4 3 4 1 誘導導導 3 0 - - 4 0 0 65/70/52 0 0 · · 1 1 - 取 面 国部77 40 42 38 39 39 7m 1/2 4 4 2 59/64 0 0 0 0 1 1/- - - 全直 **四世時刊 0 0 0 回** 0 0



明 947 元 32 搭乗9イブ おいるを発送する 開版的 1 5' 12 原図210 正統主称 新-第2世第94 · mpで本 - 後板長音 - NE 2 できる - 有2 特性攻撃 移文 かしょ 

常收码图 14 6 2 2 1 Pol 5 19 27 32 31 31

理學範囲 0 0 0 0 0

**兵服9**(7) 年 2 位

42 52 54 45 AP 管戒管制システムを搭載した早期監戒管制機(AWACS)。 速度性能・15 遠隔の目的地に短時間で到舊できる。また航統時間が長く、高々度で同一 きることにより広範なエリアの監視が可能である。



2 7(E) 2 4 - 現画の電片 8 製料 100, 武島名称 別 弾(型(型)) カ 命中中 こ 単 収息 出 | 側型 3 比 4 点 10 特性 収集 移 ス ル キ っ 編集数 1 多 **網样 13 飛移 17 F !** 

A\* 。 \*\*\* A A\*\* アメリカで生産されたファントムに近代化を施した。機首を改造し 機工 1. にカメラ類を装備した。ベトナムでも重要な債際情報を提供した。元々順 なので敵地へ深く侵入した値察などでも使用される O 0 0 0 WHEN



环境为(7) 馬里斯里斯斯 Mas 1 5 8 燃料 50 武五名称 第1第2第3章4月,命中来方 多收集者。 制理与重要有。如 特性政 **通移 11 周移 14 80/3** 

物學整力/真容一真理學整力/FESAHEC以關鍵力/養於於外下等的)。今の學典/卷一學數

高記 (\*\* 中上 年) 神 - 最初 - 開発されたF - 5Aフレーダムファイターにし85 - 21エンシンを24 (\*) 常飯範囲 3 2 7 8 1 した発展型制空戦闘機F-5Fの偵察型。機関砲以外の兵装も搭載可能「 自奉力 31.34.37.38.38 やF型は多数の国で現役で活躍している。



国。442 禁輸成機 国。2 · 公司 · 不明 勝動が7 重要 通彩 9 高彩 \*1 ECM 10 Mk 50 2.4 - - 4 0 0 0 0 58 0 - -順学 医学 法上海上 海中 (場外の一子) 2 0 - - 6 0/0/0/0/63 0/0 -/-/-/7/- 攻モ 関 [ 1]-1-- 50 **東殿原理 2/2/2/4/4 急増するソ連潜水艦隊に対抗して、ハイビッチで導入された高価な哨戒機。**複 回週力 21/30/33/40/40 難化した対潜戦を迅速、的確に行なう高度な情報処理能力を育する。 **近年時間 0/0 0/0/0** 



編成数 1 mx 名 8 燃料 60 武然名称 伊 舒z列。如4 3 二十年 - 中身名 9 - 取信 通移 10 高路 13 F.C M . Mk 46 2 - . 4 0 0 0 0 0 53 0 紫酸原因 2 2 2 4 4 電影が 22.28.33,40.40 れ返役しつつある。 ル装覆と戦術航法装置を追加した機体。現在では P-3オライオンに更新さ

搭乗タイプ

理論がび 単語

110



國家數 据2 12:燃料195 武器名称 测量2张 强企工企工 计数号 " 利雅 于世北 " 特性效學样 关键 射 能 通供 9 RH 11 LUM 那" 民艺 地上 湖上 湖中 腱綱輪送機のベストセラーであり、もともとはアメノカで生産された戦術輸送 索敵範囲 2/2/2/2/1 機、戦闘以外にも災害救助や物資輸送、PKOにと多用され、ほかの航空機に 回過力 19, 28, 33, 32, 32, 比べて活躍の頃は多い 祖等位因 0/0/0/0/0/0

XI XI XI



**株似タイプ** 活量タイプ 動放放10 青 × 20 館料 60 山赤冬町 オ 別2質3 御り ふ かき イタ名 オ 射程 SGM 7 TOV 2 0 - - 3 0 0 63 20 47 0 0 - - 1 1 - 全 重 母珍 9 冊移 9 FCM - 11 - 攻直 原西 19 地、海、海中 対地口ケット 2 4 - - 3 0 0 28 64 14 0 0 1 1 1 1 1 全直 無較範囲 2 3 3 3 1 20mm 真聊 3 3 - 2 0 40 33 62 8 0 0 回影力 16 21 21 18 18 UH 1を発展させて作られた西側初の戦闘へり。機首に機関砲を持つ。 



移動外(7) 谷乗りイブ **为政府** 國民数10 村ス 20 國門 60 北部名称 第1第2款3四4 日中高・ 新書 明報:そった 計 特性攻撃 移火 破 射 報信 過程 8 高移 8 FCM 常節範囲 2/3/3/3/1 米陸軍がベトナム戦争を教訓にUH-7/103/0後継機として開発した輸送 回避力 17/22/20 17/17 四階 9:00 0 0 0 0 へい JH と比へ速度が速く、飛弾性、整備性も向上している。

兵器外(グ) 兵・政権送へ」 兵事情性



見るイン氏は輸送へ」見事情 等數學行 劉成数10 昨久 20 (燃料 55 武器・ボ 別1別2例3弾) - 近中率 ちとおり | 前沿さいする) 3 特件 攻撃 移文 歴 射 所能 ##8 7 MIS 7 ECM . d34 7 TCM 0 2 0 - 3 0 0 63 20 47 0 0 全 直 1 1 **素敵範囲 2 3 3 3 1 機能統 4 0 0 − 1 0 24 11 58 0 0 0 − 1 1 − − 全 座** 回避力 16 20 18 16 18



アメリカのヘル社が開発した中型ヘリコプター。15人の人員を乗せられる。 (P\$\*



兵制タイプ 大型輸送へり 兵権機能 指集タイプ 担保を指 **39947** 過排 B 周移 B E CM - -



兵器がクト

解酚酚則 2 3 3 3 1 を用下して運搬することができる。兵員のみなら機体内のキャヒンに軽大59 细胞力 13 16 17/18 16 名を無せられる。タンテムローターが特徴。 RESEARCH D O O O 段間がある事業へリ



チリスカ 利用 1 チェト、4・特性,攻撃18×役 射 病 頭样 7 高修 7 (M BGW " JW 2 0 - - 3 0 0 63 20 47 0 0 - 1 1 全値 名中 前 5 株、 カド 30 対対ロケット O 3 · - 3 O O 28 64 14 O O - 1 1 - 以 回 米量訓練用であったモデル269から発展していった。対戦単ミサイル4門に 图型力 16.19 20 16 16 62mmミニガンボットを備える。乗員2名に兵員4名が搭乗可能 CONTRACTOR OF OR OTHER SECTION.



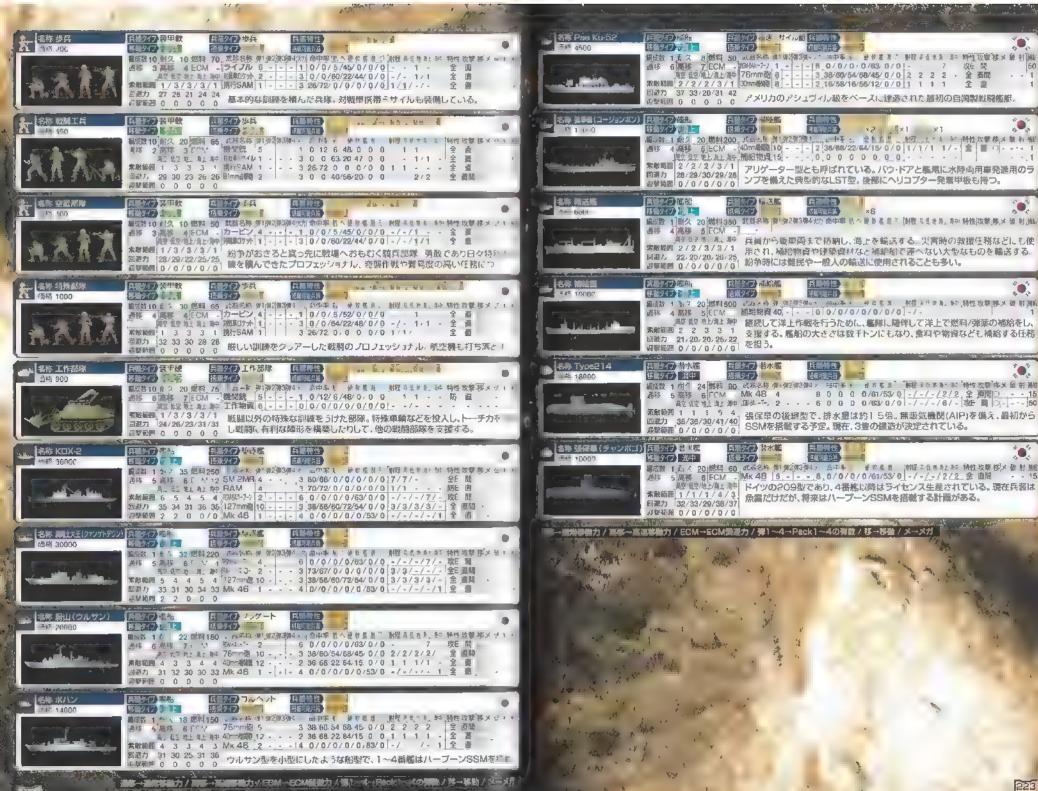
名券 スーパーリンクス

移動タイプ 音樂タイプ SIGNATURE **編成数10 相久 20 燃料 60 武慈名传 见。[第2第394、** 5 担張 4 0 0 0 0 0 53 0 Mk 46 1 -- - 1 全 原 图45 7 高移 7 ELM 暦 韓 独 和 神 Mk Bの輸出型。従来のリンクスに比べローターを改めて設計し頂し性能向上 **集計師** 2 3 3 4 4 と騒音低下を図っている。韓国が最初、発注し、12機が納入されている。 图形力 17 21 18 16 18 **知単新期 0 0 0 0 0** 

英語が行うが出へっ









### /---11-



#### オーストラリア軍の特徴

オーストラリュニューン・ファト 学師相向安全保障系 的が国防の基本となって。こ 保利・飛 ( ) 「する」 せる に構成されている。もともと20%まであませるフィブだ。 日本の空場がオーストラ 国士ご進 の戦争体験である

**国际公司** 经实现

こともあって軍備に即しては鋳弱 安全保障 もごメーカ! 傾っていると思う、ことろっそのたんにある他領して ない そう上郷聖機や長距離、サイシ中面 子山赤 以上 型の兵器がない為苦戦を強いられる。「いないそう」



#### 兵體分子 戰場攻擊機 移動サイブ デーマス A STATE OF THE STA 組成数10 耐久 20 燃料 60 武器名标 第5到293第4大 电计卡 本作及书 |朝即 | 4年四年 | 日 | 特性 改雜 株 × 后 3 70 66 0 0 0 0 0 3 3 - - 1XE NO AW . - 0 0 1 通路 11 国格 15 CM 20 60 4 h 2 40 - 1- 1 1 2 3 78 75 0 0 0/0 0 1 1 -報酬期間 4/8/3/4 1 0005:20 3 0 0 45 55 32 0 0 - - 1 1 - 攻 開配力 35 37 39 38 38 85× - 0 1 0 - 6 0 0 0 63 0 0 7 攻日 間 20年前時 0 0 0 0 0 21mm開発 3 3 3 2 57 59 0 0 0 0 1 1



	The Part of the last of the la	THE PERSON NAMED IN		
		括果547		5
			即分 医红乳肉 计位据外上 制度多点发表 即 特性政策 椰火 奶	
ı	通移 11 高移 16 ECV	1 4 1 2 -	- 3.76/75/0/0/0/0/0 1 1 全 III	
			- 4 0/0/68/70/62/0/0 1 1 - 攻直 1	
	果物範囲 3 3/3/4	/ 1 1000tis(6), 0 4 0 -	- 3 単 0 45 55 32 0 0 1 1 1 攻 圖 1	
l	回記77 35 37 39/36	36 201 1/3 3 3 3 3	- 2 59/64 0 0 0 0/0 1 1 - · - 全 II -	
Н	過難範囲 0 0/0/0	/ N		



兵事タイプ)で子戦機 84977 E 調気数 1 耐久 12 燃料 180 。 (集)名称 等(費2分/394 い ) 和中華 | 得 サ 監 年 | 利置さぶかる。 37 | 特性 攻撃 等メ を |

良**学/7** + 學餐戒機

图 10 周 12 ECM 12 ECM 12 ECM 12 -- - 0,0,0,0,0,0,0,0,0,-/-/-/-/-腔 韓 製 製 か ロッキード社製のアメリカ海軍配属P-3Cを基に造られたアメリカ産のエリ ト(電子)偵察機。潜行している潜水艦や、水上艦艇などの電子/通信情報 劉麗力 21 30 33 40 40 じめ、レーダーの周波数などを収集する目的で運用されている。 PRESENT O O DEPENDENT



移動9-77 11.52 括乗タイプ 送他可能兵員 順本数 1 作: 12 概料 210 武器名称 算 傳名學學4次月中華 8 學 數數 图 。 對聲 录音作 到2 号》特性 收擊 膠文 多 通経 10 高終 13 E、N 12 - - - - - - - -



(120) 电心管线

4. 延ぶりない 知距離路線の旅客機としてもメジャーな機体。使いがってが良く次々1、1 され現在までに3.000機あまりが生産された。軍用もその一つ。



地區可差兵馬 核論947 順位数 1 49.7 8 燃料 120 以結合称 弾 2弾2弾3弾4 c、砂中率 f - 近 46 ft | 射程 f \* で f - 10 - 特性 攻撃 等 × 量 c 通称 12 高修 16 CUN

国副力 31/33/43/40/40 四年表記 0/0/0/0/0/0

新 at a 41 种 予算超過と開発サイクルの延長でより、メディアで批評され舗争の的にな 余敏級8 2/3/7/8/1。攻撃機F-111を機器用に改良したもの。1965年に認可されて、武器中I メラを搭載している。



#### **基勤947**][[102]

**常販範別 2 2 2 4 4** 图4177 21, 30, 33, 40 40 神童範囲 0/0/0/0/0

**魚増するソ連基水艦隊に対抗して、ハイビッチで導入された高価な哨戒性** 輸化した対温戦を迅速、的確に行なう高度な情報処理能力を有する。



移動947 福空 塔乗947 HX) 調度数 1 加久 12 無限 196 直整名标 第7 要2到200年1月的中華市 中華產用 的程度专用的 新 特性政策 移义 的 9 高移 11 ECM -------

AS SS さした。 新中 戦術輸送機のベストセラーであり、もともとはアメリカで生産された戦争を 柔敬範囲 2 2 2 2 1 機。戦闘以外にも災害救助や物資輸送、PKOにと多用され、ほかの航空機 回新力 19 28 33 32 32 比べて活躍の場は多い。 四年四日 0 0 0 0





園成数 1 例文 12 版料 165 就務名権 東 (22 第3 巻) ・ 命する ・ 音をまり 、 時間 ・ すり シ に 特性 次学 夜 メ 信 st 西移 10 高彩 13 ECM 福祉物資 ・ ・ 0 0 0 0 0 0 0 0 A型 pt (株) 海上 神 ボーイング社が民間型の需要を懸念し、軍に売り込んだのかB 707のプロト タイプ8367-80。シェット化されているため戦闘機などと速度や高度を合わ せやすく、空中給油機として最適な機体であった。



美国947 345,255 周成数10]耐久 20|燃料 55 成務条例 第1機2級2回以力,金中準点で並せる 算記 和サトニアも、ミー特性攻撃 移×移 4 ル 7 高等 7 ECM - BGM-71TOW 0 2 0 - 3 0 / 0 / 63 20/47/0 0 - 1 1 - 全 向 画家協立 東上海上海中 対路ロケット 0 0 3 - 3 0 / 0 / 28 / 64 14/0 / 0 - - 1 1 - 投 直 素敵國國 2/3/3/3/1 機同院 4 0 0 - 1 0/24/11/58/0/0/0 - 1 1 - - 全 直 ■能力 16 20 18 16 16 へん社が開発した中型へリコフタ 、15名の人員を乗せられる



写前タイプ **PERESE** 高、低き相。 A。 AP 陸軍向け双発タービンヘリ。メインローターは4 期で、手動で折り畳みが可能 常敞前囲 2 3 3 3 1 水平尾翼は自動可変式となっている。テールブームも輸送時の為に右側に折 图框力 17. 22 20. 17. 17. り畳み式になっている。胴体側部には大形のスライドドアが装備されている。 **迎早時間 0/0/0/0/0** 

国 原作 対西線はヘリ 国際、世



名称 CH-47 チヌーク

移動947 3 8 50 搭乗タイプ 國心数10 耐土 20 燃料 80 武器名称 新国党部第1人作品中華 4 首要もす。 財産ステキカ E1 特性政策 東大 敬 6 . . . . . . . . . 源降 8 高路 8 t. M

回避力 13/16/17/16/18

。発音を対象に対す、米陸軍が砲兵用重輸送へりとして採用したもので、機体下に155mm模弾砲 余級範囲 2/3/3/3/1 を吊下して運搬することができる。兵員のみなら機体内のキャビンに最大59 **皮製物圏 0/0/0/0/0** 名を乗せられる。タンデムローターが特徴。



名称 AS-350

将来タック ベンゴ 印的新疆 通移 9 高移 9 ECM

**郷製時期 0/0/0/0/0** 

AMERICA 0/0/0/0/0

**蘇・西・地、海・神・非常に汎用性が高く人員輸送、薬剤散布などにも活躍。だいたいの性能とし** 来般時期 2/3/4/5/1 回避力 17/20/18/16/16 では巡航速度:120kt、最大速度:155kt、航統距離360海里。



移動タイプ 编成数10 起入 20 燃料 80 具端各种 21 强烈强烈强烈。 至于多。 支数数量 5 地理区面 3 年,特权收集部人 张 和 根 通客 7高器 7 ECM - MK.46 2 - - - 4 0/0/0/0/0/53 0 - / /-/-/1 全 1 つ - - 8 高 でで 担 事に 中 ソ カルスキー社の開発による大型の対層へ J。HSS-1の後継機として1961 年に米海軍に採用され、当初はHSS-2と呼ばれていたが、後にSH-3と改称。 回避力 14/17/17/19/19



完全水密の胸体を持つため海上への着水も可能で、救難作業もおこなえる。 用學師門 0 0 0 0 回回型 長間外の 順成へ 」 兵制物技 以LEEEE



移動タイプ) 1 1 探養タイプ 職法於10 kt 人 20 機器 60 工務名称 #1 如2 如3 yk 人 第 章本本 · ◆ 後 图 1 「財程 F → ~ 5 左 注 特性 攻擊 体 从 原 电 局 7 M 7 FCM -高空に与います MAD(磁気探切装置)や電子戦機器を搭載。敵艦艇、潜水艦に対して対艦ミ 不能問因 2/3/3/3/6/1 サイルや無需を装備可能。米軍ではSH-80として配備。 回避力 17/22/29/17/17



兵能9/70 上方数單 花曲タイプ 引在时间共

反應947 - 少有戰略車

福山设 10 付久 20 鐵料 85 武林 年 月192到3年1、 。中年 十 h & 月 新月月二 · E B4 特性政策移义 随 年 相 MR 5. 局移 BECM 戦車王国トイツの復興を示した高性能戦車。速度か速く、航統距離が長いのか 回訳力 31,33 38,40,40 特徴である。主砲の弾撃も多いので、長期に建って戦闘が続行できる。 **迎黎時間 0/0/0/0/0/0** 



名称 ASLAV-25

移動が行う 福成数10 加入 20 燃料 90 0. 赤子は 神理2到3弾1・ おキキキ ラド電馬・射疫はことを 事 特性改雑 様文 報 切 8g 現後 7 階移 8 [ UM - 25mm開始 6 - 2 0.22 36.54-10 0.0 - /1.1/1/1 全 盟 条文 せった 油上 50 機関銃 10 - 1 0/12/6/48/0/0/0 - /1/1 - 全 直 素酸範囲 t 2 2 2 1 オーストラリアのコンディションに合わせた8難駆動の経療雨。素単く行動す 回退/3 25, 27 23, 31, 31 ることができる。維持者が安い。 **運撃範囲 0/0 0/0/0** 

(4) 接甲根



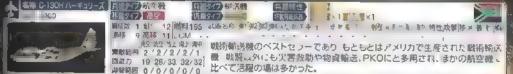


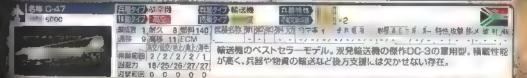


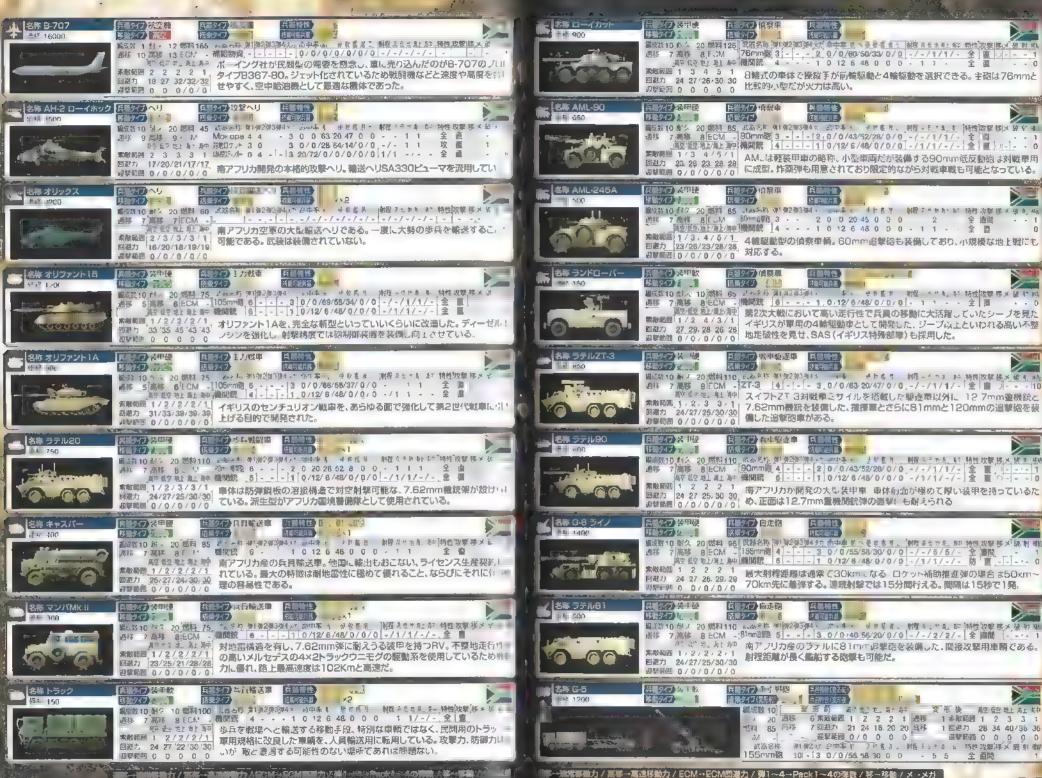




制度2 1 制分 12 個料 200 《器名》 到 使2000 美火力 食中等 中,是复 6 是 3 的是语音是最大 2019性 电转换 对 核 计 核 ## 10 M 13 1 M 12 ECM 12 - - 0 0 0 0 0 0 0 0 - - . . . . ACMEP 1 7 4P 長距離用旅客機としてメジャーなポーイング社の機体が元になっている。 軍 常教報題 4 3 2 2 1 用はAWACSを搭載した大型レーダーを装備している。航空機の管制から前 国連力 18,27/32/32/32 腺の戦力分析まで大きな役割を果たす。 型等的图 0/0/0/0/0/0







1 巨速力 28 34 40/36 36

選集経過 0 0 0 0 0





### イラク軍の特徴

スカー・サイ、の機体として、シを制造する技術を持 ち 湾注戦争以前はスナー1月を含むすーな 十回、1清 1月の製造計画をあざらめていな コ 見られて ご 大戦略 を得していた。それもの作物が、その後で貢献で大きな

ち込んだが イラケまより大規模で射程距離の長 。 サオ ですで、いい日の他多数のサイルを手している。他は、ほ 打撃を受し襲力再為亡戦を1.47、1、1、1、1、1、3、 黒の連輸 関 でよ神難は条 と端にな行器は 1。



	名称 MiG-28 ファルクラム	月曜かけ 英麗かけ	至此	種			947 PAR 947			Ī	酒	10	特性 更多数		A Rive	Γ	Π									7	
ı		<b>順概報10</b>	+	20	協制	70	1 + 56 Culti	Ħ	W.D	363	ger.	4	DH T	r\$1	- 6	颜目	5 \$1	- 1	槽	3 4	71		Jun .	特性	改學 排云	验	Q1
ı	The second second	通移 13	心报	17	ELV		8.27	1	0			3	72 64	0	0	0	Đ	0	3	3	-			DE	FEE		
ı			RE C	<b>4 4</b>	1,5	神	R 73	2	1		*	3	80/78		0	0	0	0	2	2				全	世紀		
ı	A STATE OF THE PERSON NAMED IN	素能絕歷	4 3	3 2	2	1	Modsay	0	3	*		3	0 0	45.	55	32	0	0		.,	1	1		政	適	5	
ı	Thomas and the second	图起力	38 4	3 3	1 34	34	30mm/fight	3	3			2	83 86.	0	0	0	07	0	2	1				全	直		
ш		. 下原数数型回收	0 1	4 21	- 6	273																					

	▲ 名称 MiG-23MF フロッガー		
Į.	T-8 4600	多数9/17 高等	ä
ı		國民210 页 4 20 燃料 65 位的名称 第1章2前3個4十 。由中本 9  規制 2	
Ł	Anglesche produce a Time	图接 13 隔移 17 FCM - R-27 1 0 0 3 72 64 0 0 0 0 0 3 3 政E 限	1
ı		東京和学生 海山 R-60 2 1 1 3 72 72 0 0 / 0 1 1 / ・全 選	4
L		清融報图 3 3 2 2 1 500 s機関 0 2 0 - 3 0 0 40/50/24 0 0 0 / 1 1 - 数 運 1 -	1
н		屋置力 36 39 33 33 銀河 1 0 0 3 - 3 0 0 28/64 14 0 0 - 1 1 改 臺 1	1
Ų,		正學記憶 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 全 面 -	1

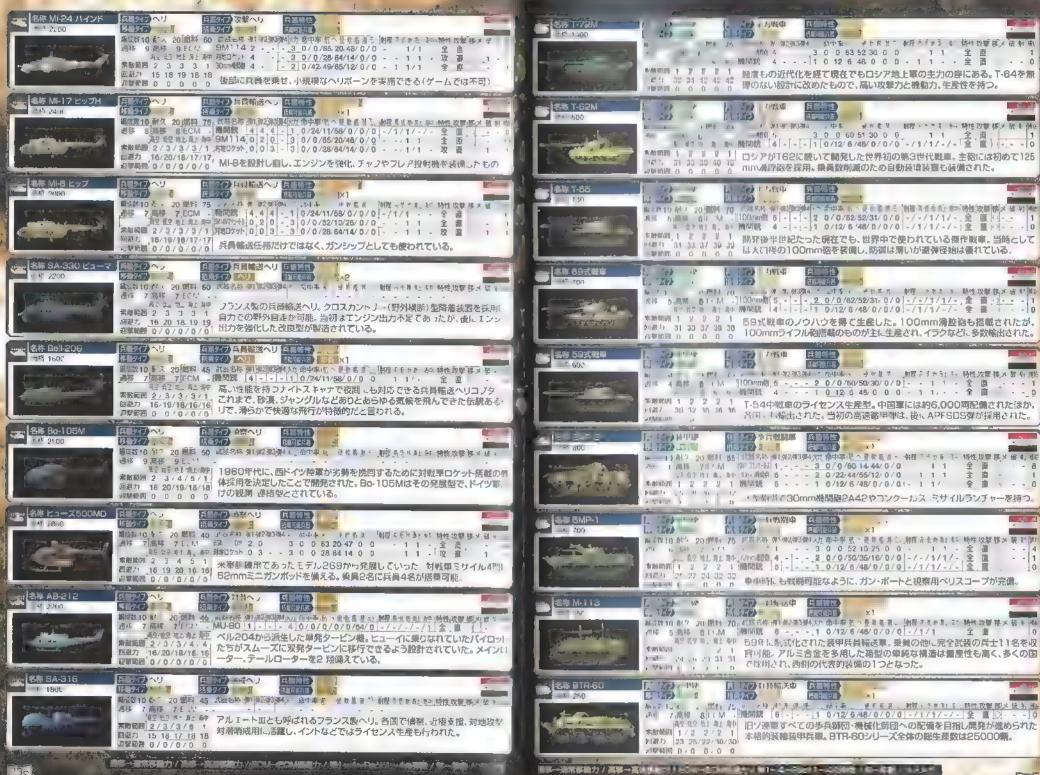
	A	And the last of th			
ı	▲ 名称 MiG-21 フィッシュペッド	共2012年春	兵暴外 7) 理时機	兵器特性	200
ŀ,	1500	移動タイプ 高空	搭乗9イプ 3	ELEGERAL II	
ı				<b>弾4人" 前中军 。 使り乗用 。 射度引</b>	
ı	Contract to the Contract of th			- 3 68 64 0 0 0 0 0 1 1	
4				3 0 0 40 50 24 0 0	
đ				-,3 0 0 28.64.14 0 0 + +/	
1	A 100			2 58/60 0 0/0 0 0 1 1	- 全直 1
Ę		2 0 0 0 m	0		
		55 Bo 100			

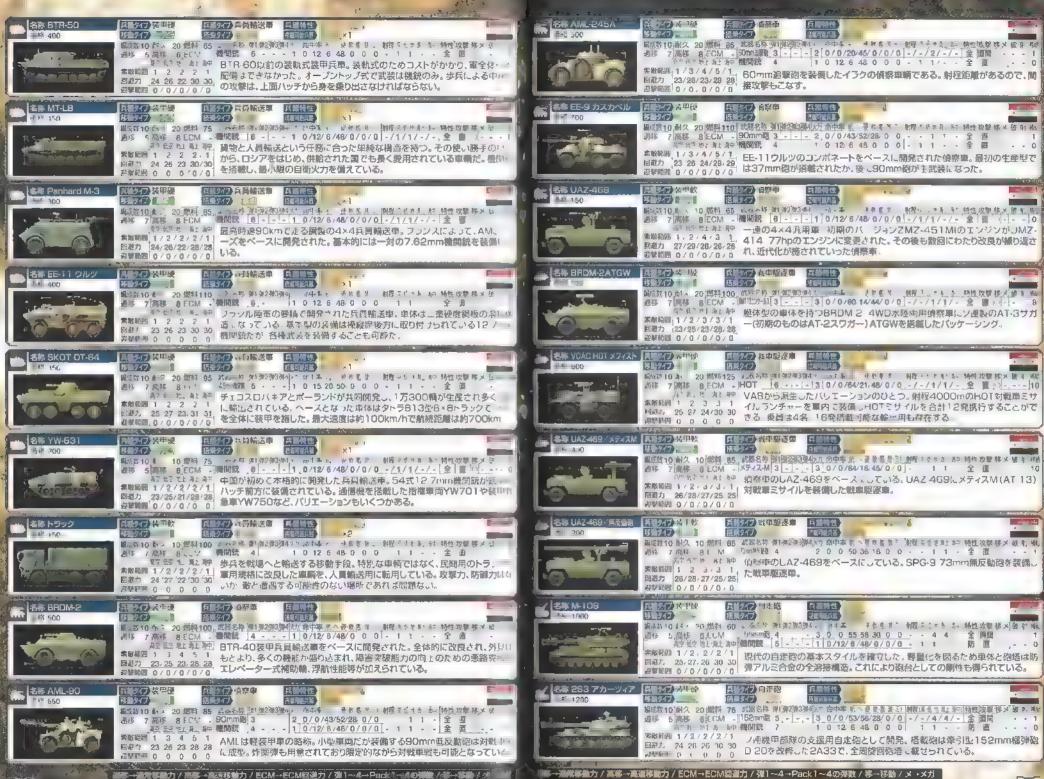
1	連 格称ミラージュト10丁	国際物化	-	. 相		П	A	Water	4機	г		点	<b>16</b> C			4	г	_	Т	_								_ 3	
ĸ.	# 2 3 70	Um947	11	랖				<b>はイブ</b>	-1			IF IS	湖南	3		قر											- 1		
						14E4 (		于知中的														5, 5	10			政學者	K ×	49 9	i
MA		:918 13						- 530									0		0	3	3	-			₹E	四間			
H								Ross, 7										-	0	1	T		-		Œ	3			
	Name and Post of the last							S. 自由。如外 封地广~ ト									24		0			1	1		-7X	3		1	
į,		<b>になら</b> を を を を を を を を を を を を を			2,		0	"我国的									0		0	•	:	,	,	*	-X	10	+	1	
F		Line Stephi		_		v	-	PENIC.	_	J.	3	6	_	-	_	D,	υ	U	v	_	÷	_	_			2		_	
	III Takes market (company) The					7		de em Weller		_	_	UK de				-								_				-	

Si.		NITS NOTE: 0 0 0 0	0 - 4446 3 3 3	2 63 66 0 0 0 0	0 1 1	X D	
	■ マ 名宗 = 7里(ジアンジー7)	风险/70 全线机	兵事477 收取情				-
Įe.	7. 10 3400	移動タイプ・研究	谷属タイプ マード	原理可能后於 一			
***		<b>联标》10 20 燃料</b>	50 小名称 4 42 43	报别传统 混响点 4	"制理 易受治力、不平	- 特性攻蒙 椰 ×	· 中部
	and the same of the	過移 13 億裕 17 [ /	野座5 2 1	3 58 26 0 0 0 0	0 1 1 -	全 道	-];
		司をです 塩、項。		· 3 0 0 40 50 24 0		攻曲	1 -1
a j	The second secon	消除時間 3 3 2 2	1 23 円間間 3 3 -	- 2 58/80 0 0 0 0	0 1 1/-/ -	全市	
	And the second	图图7/ 35 36 31 32	32 +500=1.00	Limbership hate	THUESDAY OT	" And the resident and	
ď.		FFFE 0 0 0 0	0 主義のアルツ属	と切り詰めたようなノー	<b>人が明成の、主人</b>	THE PROPERTY OF	
		planting to the same	1.0				
	The company of the country of the co	THE RESERVE AND LAST	Free Publisher A. H. Yan Strawn	C. DE ROLL			

		员 多行 战队攻擊领		·	
45, П	<b>张 247</b>		<b>这些可能抖新</b>	<u>P</u>	
				格拉提	
S CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	通路 10 高路 13 6 "	. R-60 11	0 - 3 72 72 0	0 0 0 0 7 1 -	全面
				70.52 0 0 1 1 1	
	紫彩範囲 3 3 3 4	1 0000000 0 3	0 3 0 0 45	55.32 0 0 / 1 1	数量 1,2
Entering Argenting Falsall	国亚力 33 36 38 37	37 Kh 31 0 0	2 - 7 0 0 0	0/55 0/0/3 -	取E 图 41
	算を設置 0 0 0 0	0 53 124 3 3	3 - 2 58 60 0	0 0 0 0 1 1	全 直
The same of the same of the same of		4			
	<b>197-温水学器</b> 力/ <b>3</b> 8%	一直的基础力不信的	MACMAND //	<b>利では一直の対象と</b>	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR









...





#### 北朝鮮軍の特徴

近年の兵員1人に対する軍事費の遅少は厳しい経済事 憐が反映されている 一方で 戦場専門 サイルテポーン 境とあなされていて、従来からスカッドを国産するととも にフトラをイース、「キスタンに輸出している。大戦略でも



图图力 25/30 38 38 38 38,30mm 38 3 3 3 2 2 63/66/0/0/0/0/0 1/1 /-/- 全

**数字表力了要多一直的基本**力公司及第一個CN**用的**力以及1次4分子的公司之间的通数人基本整整分

₽♥表現 O O O O











# WEAPONS INDEX

### ■登場兵器全738種類が索引可能

ゲーム上の「兵器一覧」画面で見ることがで きる兵器情報を、「兵器名称」順に並べてみた。 同じ兵器が数カ国で使用されている場合があ るが、兵器数値や解説文は基本的に同じだ。



W- NZ	
09349	215
09489	215
2A65	142
2K11 クルーグ	144
251 クヴォージカ	141-240
2S19 MSTA-S	141
2S23 / TSVK	141-209
2825	140
283 アカーツィア	141-239
255 ギアツィント	141
2S6M ツングースカ	143-200
287 ピオーン	141
289 アノーナ	142
53T2	169
54-1式自走到	210
54式122mm酮	210-240
59式130mm间	210
59式順車	208-237-248
60式母走迫擊砲	116
60式自走無反動砲	116
60式装甲南	115
61式製塩	115
62式軽戦車	209-247
63式製料車	209
69式戦車	207-237
70式自走ロケット	211
73式装甲車	115
74x	211
74式戦車	115
75式国走ロケット	117
75式自是順彈的	118
77式装甲車	208
80式河空自走的	211
81 EMSAM	117
833t122mm#8	210
83x152mmBi	210
83式自走限	210
85statew	209
85式自走追擊的	210
85式排甲車	208
86式後耳毗車	208 - 248
87式自走高於戰間的	117
87式值算管成率	115
8日北京中日	207
8日式戦車0	207
8日式対空日走衛	211
8日式地対艦減原御	118
89式自走口ケット	211
C C LOUIS CO.	200

	921CATGW	209
215	93EESAM	117
215	96式自走边擊戰	118
142	96式装備装甲面	115
144	96式多目的原理等	118
-240	98:000	207
141	SSICHINA SSICHINA	208
1-209	99式自走福彈砲	116
140	9A52 スメルチ	142-200
-239	9K31 ストレラ1	143-201-241
141	9K33オーサAKM	143-201-241
3-200	9K330 F-JUM1	143-211
141	9K35 ストレラ10M3	143-201-241
142	9K37プーク1M	144
169	9K51 グラード 142・19	
210	9K79トチカ	142
0.240	9P140 ウーラガン	142
210		145
7-248	A market A m	-
116	A-109 ヒルンド	173
116	A-10A サンダーボルトロ	122
115	A-129 マングスタ	173
115	A-4N スカイホーク	186
9-247	A-50 メインステイ	136 - 206
209	A-6 イントルーダ	122
7-237	A-7 コルセアエ	123
211	AAAV	127
115	AAV-7A1	127
211	AB-206	173
115	AB-212	174-236
117	AB-212ASW	174
118	AC-130U ZJ-#-	123
208	AH-16 コブラ	113-187-217
211	AH-1W スーパーコブラ	125
117	AH-2 ローイホック	230
210	AH-S4A FIGUT	125
210	AH-64D ロングボウアバッ	
210	AJS-37 ピゲン	160
209	AJSF/ASSH-37 ピゲン	180
210	AML-245A	168-231-239
208	AML 90	167 - 231 - 238
3 - 248	AMX (攻眼機)	107 231 230
117	AMX (信報機)	173
115	AMX-10P	167
207	AMX-10RC	
		167
207	AMX-3082 711-1	167
211	AMX-30GCT AU-F-1	168-240
118	AMX-30GCT AU-F-2	168
211	AMX30R ロラン	169
210	An-12 カブ	136
115	An-124 ルスラン	137
209	An-2 コルト	245

	-
AS-532 クーガー	100
AS-532 ホライゾン	166
	166
AS-565SA バンサー	166-188
A9-565SB バンサー	167
AS-90 ブレイブハート	160
ASLAV-25	225
ASLAV-PC	226
ASTROSI	241
ASU-85	141
AT-105 サクソン	159
ATAOMS	129-220
AV-8B //UF-11 plus	123-172
E .	
B-1 チェンタウロ	175
B-1B ランサー	123
B-2A スピリット	123
B-52H ストラトフォートレ	
B-707(唯子戦艦)	187-196-229
B-707 (船油機)	225 - 230
B-737	224
Beti-208	236
BMD-1	140
BMD-3	140 - 208
BMP-1	139-198-237
BMP-S	139-196-237
BMP-2MC	199
BMP-3	139-218
Bo-105M	149 236
BRDM-2 140.	189-198-238-247
BRDM-2ATGW	140-198-239-247
BRM-1	140
BTR-50	139-238
BTR-60	139-237-246
BTR-70	139
6TR-80	139
BTR-D	139
BTB-T	138
461 C 6	
C-1	113
C-1 アリエテ	174
C-130H バーキュリーズ 113125-15	
C-160(輸送機)	149+185
C-160(略油機)	166
C-17 グロープマスター回	125-157
C-47	229
C-5 ギャラクシー	125
CGX	131
CH-47 チヌーク 114-12	
CH-53 スーパースタリオ:	
CSS-C-2 シルクワーム	212-242-249
CSS-C-7	212-242-249
CSS-C-7 CSS-C-8	
	212
CV90 AMOS	183
CVF	162



F/A-18E/Fスーパーホーネット 122 F/A-22 ラブター

F-16C ファイティングファルコン 121・216

F-104ASA スターファイター

F-111 アードバーク

F-117 ナイトホーク

F-14トムキャット

F-15C イーグル

F-15J イーグル

F-15K

F-15J改 イーグル

F-140トムキャット

F-15E ストライクイーグル F-1519-A

121 112

172

122

121

121

121

186

112

112 216

186

122-224

F-16ネッツ	186
F-16/(ラグ	186
F-2	112
F-35A	. 122
F-35C	123+156
F-4 ファントムII	121+216
F-4E 27/7 X 200	0 186
F-4EJ改ファントムI	112
F-4F-ICE ファントム	JI 148
F-58 タイガーII	216
F-B クルセイダー	121-164
FB-22	122
PH-70	117-152-160-176
FH-77	183-200
FIAT 1 107AD	175
FV-432	159
FV-432MC	160
-	6
G-222 アレニア	173
G-6	231-240
G-6 5-1/	231
GDF-003	221 - 232
	H
HAP/HAC ティーナ	166
Haubits F	183
HIMARS	129
Hkp-10	181
Hkp+3C	161
Hkp-4C	181
Hkp-6	181
Hkp-9A	181
HMMWV	128-189
HMMWV/TOW	128-190

HS-748	196
HSS-2	114
	-
lkv-91	182
11-28 ビーグル	245
	136
II-78M キャンディッド 137・196・	235
D-78 マイダス 137・197・	235
<b>■</b> J	
JA-37 ヤクトピゲン	180
JAS-39 グリベン (戦闘機)	180
JAS-39 グリベン(収録機)	229
JAS-39 グリベン(偵察機)	180
Carried K	-
K-1	218
K-1A1	218
K-200A1	219
K-242A1	220
K-263	221
K-9	220
Ka-27PL ヘリックス	138
Ke 27PS ヘリックス	138
Ka-28 ヘリックス 197-207	
Ka-50 ホーカム	137
Ka-52 ホーカムB	137
KC-10 エクステンダー	125
KC-130H	187
KC-135 ストラトタンカー 126・186・173・	
KC-767	113
KDX-S	222
KH-178	220
KH-17B	220
KM410	219
KM412	219
KM414	219
KM-900	219
1110	404
	161
L70 183-191-200	
1-90	
LARS	117
LANCOE	152
LAV-25	152 127
LAV-AD	152 127 130
LAV-AD LAV-M	152 127 130 129
LAV-AD LAV-M LAV-TOW	152 127 130 129 128
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LGAC 118-181	152 127 130 129 128 •170
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT	152 127 130 129 128 •170
LAV-AD LAV-TOW LAV-TOW LOSAT LVky-90	152 127 130 129 128 •170 128 183
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LGAC 118-1\$1 LOSAT LVKV-90 LVrbbv-7D1	152 127 130 129 128 -170 128 183
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 115-1\$1 LOSAT Lyky-9D Lybby-7D1 LVTP-7 175	152 127 130 129 128 •170 128 183
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-1\$1 LOSAT LVKV-90 LV10bV-7D1 LVTP-7 175	152 127 130 129 128 •170 128 183 183 •218
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LVKV-90 LV7bV-7D1 LVTP-7 175	152 127 130 129 128 -170 128 183 -218
LAV-AD LAV-TOW LAV-TOW LOSAT LVKV-90 LVTD-7 175 M-1 エイプラムス M-101 152-220	152 127 130 129 128 -170 128 183 183 -218
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LYKY-90 LV/DV-7D1 LVTP-7 175 M M-1 I I 152-220 M-106 129	152 127 130 128 128 170 128 183 183 127 127 226 176
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LVKV-90 LVTDV-7D1 LVTP-7 175 M M-1 エイプラムス M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129	152 127 130 128 128 170 128 183 183 -218 127 -226 -176 -176
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LGAC 118-1\$1 LOSAT LVKV-90 LV7DV-7D1 LVTP-7 175 M M-1 エイプラムス M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 190	152 127 130 128 128 •170 128 183 •218 •218 •176 •176 •176 •176 •176 •176 •176 •176
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 115-131 LOSAT LVky-9D LVbby-7D1 LVTP-7 175 M-1 エイプラムス M-101 152-220 M-106 129 M-1064 120 M-109 128-151-176-190-231	152 127 130 128 170 128 183 183 -218 -226 -176 -176 -179 -229 -219 -239
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LVKV-9D LV7D-7 175 M M-1 エイプラムス M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 138-151-176-190-215 M-109A6 //ラディン	152 127 130 128 128 170 128 183 183 218 226 127 226 127 229 219 229 128
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LVKV-90 LVTDV-7D1 LVTP-7 175 M M-1 エイプラムス M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 1390 M-109 128-151-170-190-219 M-109AB パラディン M-109CA	152 127 130 128 170 128 170 128 183 183 218 127 226 127 229 129 129 176
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LGAC 118-1\$1 LOSAT LVKV-90 LV7DV-7D1 LVTP-7 175 M M-1 エイプラムス M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 190 128-151-170-190-215 M-109A6 パラディン M-109 118-190	152 127 130 128 128 170 128 183 183 183 127 226 127 127 129 176 176 176
LAV-AD LAV-M LAV-M LOSAT LVKV-9D LV7DV-7D1 LV7P-7 175 M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 138-151-176-190-215 M-1094 M-1091 M-1094 M-1094 M-1094 M-1094 M-1094 M-1094 M-1094 M-1094 M-11091 M-1109	152 127 130 129 128 •170 128 183 •218 •218 •176 •176 •176 •176 •176 •176 •176 •176
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LYKY-90 LV7P-7 175 M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 190 M-1084 129 M-10946 /\$\frac{5}{5}\frac{7}{4}\frac{7}{1}\frac{7}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1	152 127 130 129 128 •170 128 183 •218 •218 •127 •226 •176 •129 128 176 •219 •219 •219 •219 •219 •219 •219 •219
LAV-AD LAV-M LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LVKV-90 LV7D-7 175 M M-1 エイプラムス M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 130-151-170-190-215 M-109A6 パラディン M-109 128-151-170-190-215 M-109 118-190 M-110 118-190 M-110 118-190 M-113 127-150-175-189-218-22 M-113A1 MRV M-113A1 VTC	152 127 130 128 128 1183 127 127 127 127 127 128 127 127 128 127 127 128 127 127 128 127 127 128 127 127 128 127 127 128 127 128 128 128 129 129 129 129 129 129 129 129 129 129
LAV-AD LAV-M LAV-TOW LCAC 118-131 LOSAT LYKY-90 LV7P-7 175 M-101 152-220 M-106 129 M-1064 129 M-107 190 M-1084 129 M-10946 /\$\frac{5}{5}\frac{7}{4}\frac{7}{1}\frac{7}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1}\frac{7}{1	152 127 130 129 128 •170 128 183 •218 •218 •127 •226 •176 •129 128 176 •219 •219 •219 •219 •219 •219 •219 •219

191-220-240

190

190

248

249

130-191

M-114

M-163A1

M-1977

M-197B

M-151 / M40

M-151/TOW

M-198	129-228
M-1985 (偵察率)	247
M-1985 (自走砲)	248
M-1989 (日走ロケ:	少卜砲) 248
M-1989 (対空車両	
M-1989 谷山(コク	
M-1A2 エイブラム2	
M-2 ブラッドリー	127
M-3 ブラッドリー	128
M38A1/TOW	176 176
M38A1 無反動包	191 - 200 - 240
M-48 M-47	218
M-48A5	218
M-551 シェリダン	128
M-6 ラインパッカー	129
M-60A3	127 - 188
M-87 Okan	241
M-901 ITV	128
MB-マヒンドラ	199
MB·マヒンドラ/フ	
MB・マヒンドラノ無	
MEKO A-200	233
ME17 EVOTH	137-197-208-238-245
MF24 ハインド	137 • 236 • 245
Mi-25 ハインド	137-197-245
Mi-26 ヘイロー Mi-8 ヒップ	137-197-207-236-245
MiG-17 7VX3	244
MiG-19 77-7-	244
	<>> 135 · 195 · 234 · 244
MIG-238N 7097	135-235
MiG-23MF 7097	5- 135·195·234·244
MiG-25 フォックス	Toh- 134-234
MiG-25R フォック	スパット 136-196-235
MIG-29 ファルクラム	134-148-195-234-244
MIG-29K	195
MIG-295MT 771	
MIG-31 フォックス	
	9-152-151-168-176-191-220
Model56 MRA	228
MT-LB	139-238-246
	N
NH-90	149-166-174
	0
OH-1	114
OH-58D カイオフ	
OH-6	114
	P
P-30 オライオン	113-124-217-224
Paa Ku-62	223
PAH-1	149 238
Panhard M-3 PhRbBv-452	182
PbRbBv-551	182
Pbv-302	
Pbv-401A	182
	182
PDV-DU1	182
Pbv-501 PGZ-95	
PGZ-95	182 182
	182 182 211
PGZ-95 Phalcon707	182 182 211 187
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45	182 182 211 187 209
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45 PT-76 PzH-2000	162 182 211 187 209 140·199·247 151·176
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45 PT-76 PzH-2000	182 182 211 187 209 140-199-247 161-178
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45 PT-76 PzH-2000 RAH-86 DVJF Rbs-15KA	182 182 211 187 209 140-199-247 151-176 R = 126 184
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45 PT-76 PzH-2000 RAH-86 DYJF Rbs-15KA Rbs-77	182 182 211 187 209 140·199·247 161·176 R 126 184
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45 PT-76 PzH-2000 RAH-86 コマンチ Rbs-15KA Rps-77 RF/A-18	182 182 211 187 209 140·199·247 161·176 126 184 184
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45 PT-76 PzH-2000 AH-86 JVJF Rbs-15KA Ros-77 RF-A-18 RF-111	182 182 211 187 209 140·199·247 161·176 126 184 184 124 224
PGZ-95 Phalcon707 PLZ-45 PT-76 PzH-2000 RAH-86 コマンチ Rbs-15KA Rps-77 RF/A-18	182 182 211 187 209 140·199·247 161·176 126 184 184

**未取器相相和** 

89式自北隐

90式

90式製量

89式装甲戰戰車

89式対戰車自走階

211

An-26 カール

AS-350

196-235-245

RF-4E クルナス	187
RF-4EJ改	113
RF-5E タイガーアイ	216
Rh202	152
AJPz ヤグアル2	151
RQ-1 フレテター	124 • 173
RT-2PM F7KU	144
S-125M ≯/ſM	201 - 242 - 249
S-2Eトラッカー	217
S-300PMU	143-201-212
S-3B バイキング	124
S-70	225
5-708	226
SA-316	218 • 236
SA-330 Ka-7	158-166-236
8A-341 ###	158
SA-342M ガゼル	166-208
Sear4-5	193
SH-60 シーホーク SH-60K	114-126
SIDAM-25	114
SKOT OT-84	198 - 238
SPz-2 ルクス	151
Strf-9040	181
Stry-1030	181
Stry-121	181
Stry-122	181
Su-17 フィッター	135-235
Su-24 フェンサー	135-234
Su-24MP フェンサー	136
Su-24MR フェンサー	136
Su-25 フロッグフット	135 235 244
Su-27 フランカー	194
Su-30MKI	195
Su-30MKK	205
Su-33 フランカー	134
8u-34	135
Su-35	134
Su-7 フィッター	235-244
T-55	138-237-246
T-65(t)	198
T-82M	138-237-246
T-64B	138
T-72M	138-197-237-246
T-80U	138-218
T-90	138-197
Tgb-11	182
Tgb-1111/PV-11	
Tgb-1111/Rb-58	
TPz-1 792	160
TR-F-1	188
Tu-142 APF	136:196
Tu-160 ブラックジャ	
Tu-22M パックファイ Tu-95 ペプ	
Type 143A 57ULA	130
Type208A	154 155
Typs208	233
Type212	164
	179
	223
Type212A	250
Type212A Type214	JU 182
Type212A	7b 162
Type212A Type214 Type22 コーンウォー	162
Type212A Type214 Type22 コーンウォー Type23 ノーフォーク	162 /チェスター 162
Type212A Type214 Type22 コーンウォー Type23 ノーフォーク Type428atch3 マン	162 /チェスター 162 162
Type212A Type214 Type22 コーンウォー Type23 ノーフォーク Type42Batch3 マン Type46 デアリング	162 /チェスター 162 162 175

	UAZ-469/無反動砲	141-239-248
	UH-1 イロコイ 114-126	
	UH-60 ブラックホーク	114-126-187-217
	UHT ティーガー	149
	V-22 オスプリ	126
	V-75	242 • 249
	VAB	167
	VBL	168
	VSL/HOT	188
	VCAC HOT メフィスト	188-239
	V00-1 カミリーノ	175
	VCC-80 ダルド	174
	VTT-323	246
	WAH-1	157
	WM-80	210
	WZ-551	208
	Yek-38 7a-54-	136
	YAL-1	125
	YW-531	208-238-247
	ZRK-SD カブ ZSU-23-4 シルカ	144-201-242
	ZSU 57.2	143-191-200-241
	ZU-23-2	143-241
	ZUESE	143
	- 5	
	アージュン	197
	アーレイバーク	131
	アーレイバーウ フライトエ	A 131
	アイオワ	131
	アグニ	201
	アグニ2	201
	アクラエ	146
	アゴスタ	171
	あさきり	119
	アスチュート	163
	アテザリット	189
ŀ	アドミラル・クズネツョフ	227
	アトランティック	146 149·173
	アトランティック2	165
	あぶくま・	119
	The same of the sa	119

アベンジャー

アル・アサド

アルピオン

70-2

アンザック

イエーテポリ

アンドレア・ドリア

イェスターホック

イワン・ロゴフ

インバラMk・2

インピンシブル

ヴァージニア

ヴァンガード

ヴィール

ヴィズビィ

ヴィラート

ヴィジャヤンタ

ヴィーゼル2 Mrs

ヴィーセルMk20A1

ヴィーゼルTOW-A1

ヴィットリオ・ヴェネト

ヴェステルイエトランド

ウォリアー(歩兵戦闘車)

ウォリアー(連進ミサイル圏)

ヴィーゼル2 LeFlaRakSys

アル・フセイン

アリーゼ

	0	
9-248	エイラート	193
7-225	エタンダールIVP オーサ I	166 243
149	オーサョ	203
740	オーシャン	162
126	おおすみ	120
2-249	オスカーロ	146
167	オハイオ	133
168	おやしお	120
188	オリックス	230
3-239	オリバー・ハザード・ベリー	132
175	オリファントIA	230
174	オリファント1B	230
246	- th	
157	カサール	170
210	カタバルト	199
208 136	ガルキーロブ	194
126	キエブ	145
3-247	キティホーク	146
-242	キャスパー	198 - 230
2-241	キャンペラ日	196
3-241	キャンベラPA-67	196
143	‡□	147-204-215
	クフィルC-7	186
	クリバックト	145
	クレマンソー	170
197	クロタル	212
131	ゲバルト	152
131	コーラ	203
131	ゴダヴァリ	203
201	ゴトランド	185
201	コマール	250
146	コリンズ	228
171	ゴルシコフ改	203
119	こんごう	119
163	2 -	-
189	サー・ランスロット	163
227	サープ340AEW	190
146	ザクセン ザムラク	154
	7,500	232
	サナリアフーフ	260
165	サリフォンサルヴァトーレ・ペロシ	250
165 119	サルヴァトーレ・ベロシ	179
165 119 130	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ	179 132
165 119 130 165	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ	179 192 178
165 119 130	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ	179 132 178 133
165 119 130 165 243	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ	179 192 178
165 119 130 165 243 241	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーヴルフ シーキング 126 シーキングAEW シー/LUアーFA・2	179 132 178 133 158-174-225
165 119 130 165 243 241 163	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ショルジョ シーウルフ シーキング シーキングAEW	179 192 178 133 158-174-225 158
165 119 130 165 243 241 163 192	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーヴルフ シーキング 126 シーキングAEW シー/LUアーFA・2	179 192 178 133 158-174-225 158 156
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーバリアーFA・2 シーバリアーFRS・MK51 ジェリコ1 ジェリコ2	179 192 178 133 158-174-225 158 156 196
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFRS・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシュマール	179 132 178 178 158-174-225 158 156 196 191
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 146	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーネングAEW シーバリアーFRS・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシュマール シススA-203S	179 132 178 133 158-174-225 158 156 196 191
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 146 229	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 128 シーキングAEW シーハリアーFRS-MK51 ジェリコ1 ジェリコ1 ジェリコ2 シススー203S シミター	179 192 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 146 229 162	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFR-MK51 ジェリコ! ジェリコ! ジェスマール シンスネー203S シラヤニアA	179 192 178 133 158-174-225 156 196 191 182 204 182 160 164
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 146 229 162 133	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFA・2 シーハリアーFRS・MK51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシュマール シススA・2035 シェキュアA ジャギュアGR・3	179 132 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 164 156
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 148 229 162 133 163	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーヴルフ シーキング 126 シーネングAEW シーバリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ1 ジェリコ2 シシュマール シスス-2035 シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI	179 132 178 133 158-174-225 156 196 191 192 204 182 160 164 156 196
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 148 229 162 133 163 163	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 128 シーネングAEW シーハリアーFRS・MK51 ジェリコ1 ジェリコ2 ジェマール シススA-2035 シミター ジャギュアA ジャギュアI シャルルドゴール	179 192 178 133 158-174-225 156 156 196 191 192 204 182 160 164 156 196 197
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 148 229 162 133 163 153	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFRS・Mk51 ジェリコ! ジェリコ! ジェリコ! ジェリコ! ジェスマール シスス・203S シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI ジャルルドゴール ジュセッベ・ガリバルディ	179 192 178 133 158-174-225 156 196 191 182 204 182 160 164 156 196 197 170
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 148 229 162 133 153 153 153 152 151	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシュマール シススA-203S シミター ジャギュアA ジャギュアI シャボュアI シャボュアI シャボカリバルディ シュペール	179 192 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 184 156 196 197 170 178
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 148 229 162 133 163 153 153 153 151	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーヴルフ シーキング 126 シーキング 126 シー・バリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ1 ジェリコ2 ジシュマール シススー2038 シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI シャルルドゴール ジュザッベ・ガリバルディ シュペリンタンダール ジョージ・H・W・ブッシュ	179 132 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 184 156 196 170 178 164 132
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 148 229 162 133 153 153 153 153 153 151 203	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 128 シーネングAEW シーハリアーFRS・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ1 ジェリコ2 シシススール シススA-203S シミター ジャギュアA ジャギュアI シャルルドゴール ジュゼッベ・ガリバルディ シュルルエタンダール ジョージ・H・W・ブッシュ ジョル・グラン・フッシュ	179 192 178 133 158-174-225 156 156 196 191 192 204 182 160 164 156 196 170 178 164 132 170
165 119 130 165 243 241 165 228 178 185 232 148 229 162 133 153 153 153 151 151 151 151	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シンスマール シスマール ジャルルドゴール ジェール ジスマール ジェール ジェール ジェール ジェール ジェール ジェール ジェール ジェ	179 192 178 133 158-174-225 156 196 191 182 204 182 160 164 156 196 197 170 178 164 132 170 163
185 119 130 243 241 165 249 178 185 232 178 185 232 163 163 153 153 151 151 151 151 151 151 151 15	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーネングAEW シーハリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシュマール シススA-203S シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI シャボュアI シャボュアI シャボュアI シャボュアI シャボ・ガリバルディ シュベット・W・ブッシュ ジョルジュレイヴ スイブトトシュア スーパーリンクス	179 132 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 164 156 196 170 178 164 132 170 163 217
185 119 130 165 243 241 165 228 178 185 228 148 229 162 229 163 153 153 153 153 151 151 151 151 178	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーヴルフ シーキング 126 シーネングAEW シーハリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 ジシュマール シススー2035 シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI シャルルドゴール ジュザッペ・ガリバルディ シュペルエタンジャ ショルジュレイグ スイアトシュア スーパーリンクス スカイガード	179 132 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 184 156 195 170 178 164 132 170 163 217
185 119 130 165 243 241 163 228 178 185 122 146 229 162 153 153 153 152 151 203 198 185 178 203	サルヴァトーレ・ベロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 128 シーネングAEW シーハリアーFRS・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシススール シススー2036 シミター ジャギュアA ジャギュアI シャルルドゴール ジュゼッペ・ガリバルディ シュルルエタンダール ジョージ・H・W・ブッシュ ジョルジュレイグ スイブトシュア スーパーリンクス スカイガード スカッドB	179 192 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 164 156 196 197 170 178 164 132 170 163 217 177 142-241
185 119 130 165 243 241 165 228 178 185 228 148 229 162 229 163 153 153 153 153 151 151 151 151 178	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシスA-203S シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI シャルルドゴール ジュルドゴール ジョージ・セ・W・ブッシュ ジョルゾュレイグ スイブトシュア スカッドG	179 132 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 184 156 195 170 178 164 132 170 163 217
165 119 130 165 243 241 163 192 228 178 185 232 146 229 152 153 153 153 153 154 151 151 151 151 151 151 153 153 153 153	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーネングAEW シーハリアーFRB・MkB1 ジェリコ1 ジェリコ1 ジェリコ1 ジェリコ2 ジシュマール シススA-203S シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI シャボュアI シャルルドゴール ジュピッペ・ガリバルディ シュペルエタンダール ジョージ・H・W・ブッシュ ジョルジュレイグ スイナーリンクス スカィザード スカッドG スコーピオン	179 192 178 133 158-174-225 156 196 191 192 204 182 160 164 156 196 170 178 164 132 170 163 217 142-241
165 119 130 165 243 241 178 192 228 178 185 1232 146 229 162 1733 163 163 153 151 151 1203 185 178 203 185 178	サルヴァトーレ・ペロシ サン・アントニオ サン・ジョルジョ シーウルフ シーキング 126 シーキングAEW シーハリアーFRB・Mk51 ジェリコ1 ジェリコ2 シシスA-203S シミター ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアA ジャギュアI シャルルドゴール ジュルドゴール ジョージ・セ・W・ブッシュ ジョルゾュレイグ スイブトシュア スカッドG	179 132 178 133 158-174-225 158 156 196 191 192 204 182 160 164 156 196 170 178 164 132 170 163 217 142-241 248 160

	ストライカー	180
	スパータン	160 159
	スパドラ	203
	スピア	233
	スプルーアンス	132
	スラヴァ	146
	セイバー	169
	セヴェロドヴィンスク	146
	ゼルダ	189
	センチュリオン	189
	ソジュ	250
	ソブレメンヌイ	145
	タイコンデロガ	131
		56-172
4	タイフーン(戦略型潜水艦)	147
1	たかなみ	119
-	クランタル面	145
-	<b>₹-9</b> 0	229
-	チーフテンMk・5	159
4	チャバラル	192
- 1	チャレンジャー	159
-	チャレンジャー2	159
-	チョンシン	250
-	テポドン	249
-	テリー	202
3	デルタN	147
1	トーネードECR 1	48-172
1		56-172
)	トーネードGR•1A	157
	トーネードGR-4	156
)	トーネードIDS 1	48-172
	トーネードRECCE	148
)	トライスターK1	157
	トラック 115-127-140-151-159-167	
	189-198-208-219-226-23	0-208-247
1	トラファルガー	163
3	810フィン	194
	The state of the s	
	ナグマショット	
	ナグマショット	169
	ナグマショット ニミッツ	189
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMR-2 ニムロッドR-1	189 132 157
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMR-2 ニムロッドR-1	189 132 157
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMR-2 ニムロッドR-1 ニューボート 1	169 132 157 157 157
	ナグマショット ニミッツ ニムワッドMF42 ニムロッドRF1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は	189 132 157 157 193-228 145
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMIF-2 ニムロッドR-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ンドン	169 132 157 157 157 193-228 145 246
	ナグマショット ニミッツ ニムワッドMF42 ニムロッドRF1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は	169 132 157 157 193-228 145 246
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMFP2 ニムロッドFP-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は	165 132 157 157 157 246 246
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMF42 ニムロッドR-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は ニース ハーブーン	168 132 157 157 157 193 · 228 145 246
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMF-2 ニューボート マウストラシムイ ノドン は コープーン はたかぜ	168 132 157 157 157 193 · 228 145 249 227 221
	ナグマショット ニミッツ ニムワッドMF42 ニムロッドR-1 ニューボート ネウストラシムイ ノドン パース ハーブーン はたかぜ はやぶさ	188 132 157 157 193 · 228 145 246 227 221 118
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMF42 ニムロッドF41 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン パース ハーブーン はたかぜ はやぶさ ハリアーGF47	188 132 157 157 193 · 228 145 249 227 221 118 119
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドR-1 ニムロッドR-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は パース ハーブーン はたかぜ はたかぜ はかアーGR-7 バルキリがk・2	168 132 157 157 157 193-228 145 249 227 221 119 166 232
	ナグマショット ニミッツ ニムロッド研ト2 ニムロッドR-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は 1 バース ハーブーン はたかぜ はやがさ パリアーGR・7 バルキリが水・2 はもしお	168 132 157 157 157 193 · 228 148 249 227 221 119 166 232 120
	ナグマショット ニミッツ ニムワッドMFP2 ニムロッドR-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は パース ハーフーン はたかぜ はやがさ パリアーGR-7 パリアーGR-7 パリア・JNに2 はるしお パンドカノン1C	168 132 157 157 193 · 228 148 246 227 221 119 166 232 120 183
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドRF1 ニューポート 1 スウストラシムイ ノドン パース ハーブーン はたかぜ はやぶさ ハリアーGR・7 バルキリルk・2 はるは ピンドカノン1C	168 132 157 157 157 193 · 228 145 246 227 221 119 119 166 232 120 183
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドRF1 ニューボート 1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン パース ハーブーン はたかぜ はやぶさ ハリアーGR・7 バルキリがk・2 はるしお パンドカノン1C ピナカ	168 132 157 157 193 · 228 145 246 227 221 118 166 232 120 183 200 199
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドペーと ニムロッドペート ニューボート 1 マウストラシムイ ノドン は バース ハーブーン はたかぜ はやがさ パリアーGR・7 パリア・GR・7 パリキリ外が・2 はるしお パンドカノン1C ピンカ ピム ヒューズ500MD 188・2	188 132 157 157 157 148 249 227 221 118 119 166 232 120 183 200 196 217-236
	ナグマショット ニミッツ ニムワッドMF42 ニムロッドR-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン は パース ハーフーン はたかぜ はやがさ パリアーGR-7 パリキリがに・2 はるしお パンドカノン1C ピナカ ビム ヒューズ500MD 188-2	168 132 157 157 157 193 • 228 145 227 221 119 166 232 200 183 200 17 • 236 17 • 236 17 • 236 17 • 236 17 • 236 17 • 236
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMFP2 ニムロッドFP-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン パース ハーアーン は やぶさ ハリアーGF-7 バルキリMk・2 は たいドカノン1C ピナカ ビム ヒューズ 500MD 188・2	188 132 157 157 157 193 • 228 246 227 221 119 166 232 120 183 200 2017 • 236 178
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMF42 ニムロッドR・1 ニューボート 1 ネウストラシムイ バン パース ハーブーン はたかぜ はやぶさ ハリアーGF・7 バルキリがk・2 はるしお パンドカノン1C ピナカ ビム ニューズ500MD 188・2 ビューマ フードル フェネク	188 1323 157 157 157 157 157 157 157 157 157 157
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMFP2 ニムロッドMFP2 ニムロッドR-1 ニューボート オウストラシムイ ノドン ばース パース パース パース パース パース パース パース パース パース パ	1883-228 1457-157-157-157-157-157-157-157-157-157-1
	ナグマショット ニミッツ ニムワッドR+1 ニューボート 1 ネクストラシムイ ノドン は パース ハーフーン はやがる はやがる パリアーGR・7 パリキリ外は・2 はるしお はんりお につどナカ ビム ビューマ フードル フェネク フィルバン ブジョーP4	1883 1222 155 167 167 227 227 227 119 166 233 200 177 177 151 170 168
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMFP2 ニムロッドFP-1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン パース ハーアーン は かぶさ ハリアーGP-7 バルキリMk・2 は るいさ に とナカノン1C ピナカ ビム ニューズ 500MD 188・2 ピューマ フードル フェネク フォルバン ブジョーP4 ブラマブトラ	1888 1322 1574 1575 1575 1575 1575 1575 1575 1575
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMF42 ニムロッドRF1 ニューボート 1 ネウストラシムイ バン パース ハーブーン はたかぜ はたがざ なかがさ ハリアーGF1・7 バルキリがk・2 はるしお パンドカノン1C ピナカ ビム ヒューズ 500MD 188・2 ビューマ フォルバン ブジョーP4 ブラマブトラ ブランデンブルグ	1888 - 1822 - 1878 - 18
	ナグマショット ニミッツ ニシッツ ニシッツ ニムワッドR+1 ニューボート スクストラシムイ ノドン パース ハーフーン はやがる パリアーGR・7 パリキリがは・2 はるしお パンドカ ビム ヒュース500MD 188・2 ビューマ フードル フェネク フォル・アン ブジョーP4 ブラマブトラ ブリスピ プリンドン プリスピ フレーメン	1883 1222 1455 2462 2272 2272 2273 1193 166 2322 1777 1777 161 1777 161 183 200 1777 1777 161 1777 163 200 154 200 100 100 100 100 100 100 100 100 100
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMFP2 ニムロッドR-1 ニューボート スクストラシムイ ノドン  パース ハーブーン はたかぜ はやふさ ハリアーGFI-7 バルキリが終・2 はるし お パンドカ ビューマ フードル フラマフトラ フォルバン ブジョーP4 ブラマブトラ ブリスピ	1888 1322 157 157 157 157 157 157 157 157 157 157
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMFP2 ニムロッドRF1 ニューボート 1 ネウストラシムイ ノドン パース ハーブーン はやぶさ ハリアーGF1・7 バルキリMk・2 はもぶさ パンドカノン1C ピナカ ビム ヒューズ500MD 188・2 ピューマ フードル フェネク フォル・バン ブジョーP4 ブラマブトラ ブランデンブルグ ブリーメン ベトリオット 117・130・153・1	188 222 157 157 157 157 157 157 157 157 157 157
	ナグマショット ニミッツ ニムロッドMF2 ニムロッドRF1 ニューボート 1 ネウストラシムイ バン パース ハーブーン はたかぜ はやぶさ ハリアーGF・7 バルキリMk・2 はるしお パンドカノンIC ピナカ ビム ヒューズ 500MD 188・2 ピューマ フォル・バン ブンネー アン・ドン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン	1888 2227 1455 2462 1457 1457 1457 1457 1457 1457 1457 1457

eveask	447-455-664
ホーク改 ポハン	117-192-221
ホライゾン	222 178
インインン	1/0
	178
マエストラーレ マガール	203
マガフフ	188
マクベト	
マルダーA3	191
マンバMk・II	150
みうら	230 120
ミサイル肌1号	119
ミストラル	171
ミラージュ2000	164-196
ミラージュR-1CR	165
ミラージュF-1CT	184-234
むらさめ	119
メルカバエ	188
メルカバ曲	188
メルカバN	166
メルセデス250GD	151
5·0	
ラジブット	202
ラテル20	230
ラテル81	231
ラテル80	231
ラテルZT-3	231
ラファールD	164
ラファールM	164
ラファイエット	170
ラムタRBY	189
ランドローバー	180-226-231
ランドローバー/ミラン	160
ランドローパー/無反動砲	160-226
リュッチェンス	154
リュビ	171
リンクス Mk-8	157
リンクスMk-5	150-158
リンクスMk-B	149-158
ル・トリオンファン	171
ルイージ・ドゥランド・デ・ラ・	
ルクレール レイピア	167
	181-226
レオバルト143	150
レオバルト2	150-174
レオバルト2A5	150
レオバルト2A8	150
レオバルトAS1	160 225
レシェフ	193
ローイカット	231
ローラント	152
ロスアンゼルス	133
ロープチャ	146
ロメオ	215-251
ワスプ	132
	7.0-0

- IF		
適山(グルサン	y)	222
運輸8型(33)	(シュー8)	208
見録(ヒュア)	(フェン)	214
夏(シア)		215
数こんごう		119
漢(ハン)		215
強奪5世(377		205
五盛 (ユーテ		214
九組(クーリョ	15 15	220
E E de l	118-131-144-153-16	
医维德 (コー)		223
横折(ホウシン		214
工作的限	118-131-145-154-16	
	193-202-213-222-2	
抗州(カンツ)		213
江南(ジャンウ		214
江湖(ジャンフ	7—)	214
紅網2(水ン4	F42)	212
紅斑61(水ン	<b>キィ81</b> )	212
再接触等		115
最海6型(市)		206
最炸6型(水)	/シャーも)	206-235
泉(ソン)		215
小型トラックノ		116
小型トラックノ	/ 無反動物	116
新型DDH		120
水島5型(シコ		206
<b>则</b> 間工兵	118-150-144-153-16	
Manada.	192-202-213-222-2	
連保率(チャン		223
<b>南昇5型(ジー</b>		207-245
直昇9型(ジー 天馬(チョンマ		207
東風11号(ト		221
東風21号(ト		211
東風3号(トン		212
特殊部隊	118-131-145-153-16	
137112013	193-202-213-222-2	
飛虎(ヒポ)		221
民族自然A(O	539A)	207
<b>少</b> 兵	118-130-144-153-16	1-189-177-184
	192-202-213-222-2	27-232-242-249
推給艦	120-133-148-154-16	3-171-179-185-
	193-204-215-223-2	28-233-243-251
初給車	118-130-144-153-16	1-169-177-184-
	192-202-213-221-2	
防空レーダー		
	192-201-213-221-2	
北京212(ペ		209
北京212/第		209
前送艦	120-132-146-154-16	
耳津(ナジン)	193-203-214-223-2	28-233-243-251
統海(ルーハ		
神論改	46	214 213
除大(ルダ)		214
鉄道(ルフ)		214
	ファンゲトデワン)	222
概章10型(5)		205
<b>開車11階(5</b>		205
職等7型(シブ		205-234
東軍8型車(ジ		205
雅典7型(ジア		205
雇佣6型(ジア	プンジェン6)	206 • 245
殖領7型(ジブ	シジェン7)	206



●定価はカバーに表示してあります。
●風丁等丁本はお取り替えいたします。
●本書の内容についての電話によるお問い合わせはご調盛下さい。
●本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
②INFOREST (O. PRINTED IN JAPAN 2003

行 所 インフォレスト株式会社 1 発 売 所 1 英知出版株式会社 〒162-0825 東京都新宿区神楽坂 6-59 営業部 03-5229-4350 行 日 2003年5月30日 ■発 行 人 ■佐藤 雅文 集 人 江戸 勝 修 』 システムソフト・アルファー株式会社 『企 画 編 集』 有限会社エヴァース 『デザイン』竹花 周平 集 高橋 奈津子 加藤 礼子 【ライティング 】 栗田 英治 錦織 寿恵 松枝 学 蔵田 哲爾 天辰 光史 長岡 恒存 16 力1 宮迫 靖 大庭 賢一 中村 仁志 手嶋 亨 1印刷 所1図書印刷株式会社

SystemSoft
http://www.ss-alpha.co.jp/







## 完璧な大戦略攻略本

の戦場マップも徹底的に攻略する